ЖУРНАЛ №1 В МИРЕ ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ИГРАМ ТЕПЕРЬ В РОССИИ!



№01(01), ИЮНЬ 2002

СПЕЦИАЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ:

Игры Года версия CGW

Победители 2001 года!

САМОЕ ПОДРОБНОЕ PREVIEW!

No One Lives Forever 2

Сексуальный супершпион в экшн-триллере – только в CGW!

НАШ ЭКСКЛЮЗИВ!

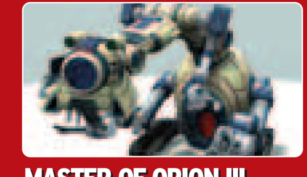
SIMCITY 4

Краеугольный камень MAXIS!

26 страниц эксклюзивных preview



UNREAL II
Спаситель компьютерных игр



MASTER OF ORION III
Сможет ли MOO3 вернуть себе мировое господство?



AGE OF WONDERS II
Второй гвоздь в гроб Heroes 4



SWAT4
Проект, который всех потрясет



№01(01), ИЮНЬ 2002



1С
Фирма "1С"



Bethesda
SOFTWORKS INC.
a ZeniMax Media company



Акелла





Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home Elite SE на базе процессоров Intel® Pentium® 4 - цифровой мир вашего творчества и общения

Мы предлагаем новинку — **домашний компьютер ЭКСИМЕР™ Home Elite SE на базе процессора Intel® Pentium® 4**. Процессор Intel® Pentium® 4 предлагает великолепную производительность для поддержки приложений настоящего и будущего позволяет полностью погрузиться в захватывающий мир трехмерных компьютерных игр, а также обеспечивает быструю перекодировку и плавное воспроизведение звука в формате MP3, а наличие CD-ROM (DVD-ROM опционально), мощной графической системы и аудио с поддержкой Dolby Digital позволят Вам по достоинству оценить возможности самых современных цифровых технологий. Вы сможете просматривать, создавать, монтировать и публиковать собственные видеофильмы. Эксимер™ Home Elite SE — решение для самых требовательных к производительности и возможностям компьютера пользователей.

ЭКСИМЕР™-Home Elite SE - современные технологии для современных людей.
Вы можете все.

Дистрибутор - компания Инлайн: г.Москва, тел. (095)941-6161
Более 400 дилеров по всей территории России. Адрес ближайшего на **www.i2b.ru**
Розничные продажи в Москве: М.ВИДЕО (095) 777-777-5; **Техносила** (095) 777-8-777; **Электрический Мир** (095) 745-8888
Продажи в Интернет: http://www.dostavka.ru; http://www.megashop.ru.
Корпоративные продажи и ключевые региональные дилеры (*-работает сервис-центр):

г.Москва	Инел-Дата (095) 725-8585
г.Москва	Инел-М (095) 485-59-55
г.Москва	Доставка.ру 784-7175
г.Москва	Прайм Груп (095) 777-34-82
г.Москва	ООО "Салоны.Сети.Сервис.Три С" (095) 444-2101
г.Москва	Юмакс+ (095) 733-93-65
г.Благовещенск	ООО "Системный интегратор" (4162) 44-52-56
г.Вологда	ООО "СеверЭнергоСнаб" (8172) 768042
г.Волгоград	ООО НТЦ "Резонанс" (8442) 93-6480
г.Киров	ООО ПТК "Аспект СПб" (8332) 35-13-13
г.Кострома	ООО "Альфа-Софт" (0942) 313-338
г.Кострома	ООО "ИнформПлюс"* (0942) 51-7254
г.Котлас	ООО "Лазурь" (81837) 3-25-31
г.Красноярск	ООО "Антарес"* (3912) 23-15-15
г.Курск	ООО "Аякс Курск" (0712) 56-21-24
г.Нижневартовск	ТОО "Мультикомпсервис" (3466) 14-9804
г.Новый Уренгой	ПБОЮЛ Лобов В.А. (34949) 3-21-71
г.Норильск	ООО "НПО СИСТЕМА" (3919) 226-116
г.Норильск	ООО "Компьютерный Салон Интерфейс" (3919) 46-0362
г.Рязань	ООО "Копланд"* (0912) 76-1779
г.Саратов	ООО "Информ-Софт" (8452) 722-230
г.Ставрополь	Профи М* (8652) 944-091
г.Уфа	ООО "БИТ" (3472) 23-07-63
г.Чебоксары	ЗАО Импульс (8352) 20-98-61
г.Якутск	ООО "Компас" (4112) 43-46-32
г.Якутск	ООО "Терминал Компани" (4112) 44-50-30

excimer
http://www.excimer.net
информационная служба:
(095) 742-3614

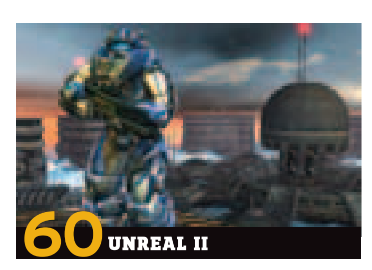
COMPUTER GAMING WORLD Россия
№01(01) ИЮНЬ 2002



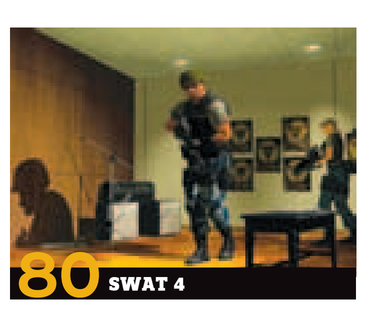
Нет, Cate Archer не покинула нас навсегда. Со своей «береттой» она пожалует на PC в *NOLF 2*.

Что здесь делает двухметровая кошка, вооруженная по последней моде *EQ*?

88 EVERQUEST: SHADOWS OF LUCLIN
Если вы любите *EQ* и у вас мощная машина, то вы должны сыграть в *Luclin*. Всем остальным рекомендуется с большой осторожностью.







Previews

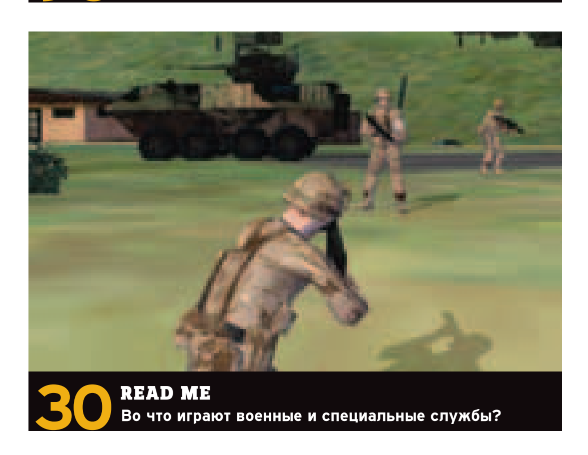
Reviews

Gamer's Edge





90 TECH
Собираем компьютер на основе Pentium 4



30 READ ME
Во что играют военные и специальные службы?

ЖУРНАЛ №1 О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ



ISSN 1683-4739

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещания и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в году

01(01), июнь 2002

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Сергей Лянге** serge@cgw.ru
Зам. глав. редактора **Лев Емельянов** lev@cgw.ru
Редактор **Михаил Новиков** (Special) mnn@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор CD **Юрий Левандовский** cd@cgw.ru
Корректор **Юлия Барковская** july@gameland.ru

ART
Арт-директор **Серж Долгов**

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: letters@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@crn.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Менеджеры
Андрей Степанов andrey@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
тел.: (095)292-3908, 292-5463;
факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»

117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д. 105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов



ЗАО «СК Пресс»

103050, г. Москва,
ул. Новолесная,
д. 18, корп. 3

Издательский директор
Евгений Адлеров



Журнал «**Computer Gaming World Россия**» издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография
OY **ScanWeb**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 40 000 экземпляров

Цена договорная



Приветствую вас!

Журнал, первый номер которого вы сейчас держите в руках, необычен. Более того, для нашей страны он абсолютно уникален!

И дело здесь даже не в том, что *Computer Gaming World* – это самое старое и авторитетное игровое издание в мире, к чьему мнению все прислушиваются, и чья оценка той или иной игры напрямую влияет на ее продажи.

Дело в том, что в своей работе *CGW* никогда не пользуется сторонними источниками и предоставляет своим читателям ТОЛЬКО информацию, полученную из первых рук. Его авторы и редакторы всегда ЛИЧНО встречаются с разработчиками игр, когда берут у них интервью. Они всегда САМИ знакомятся с секретными альфа- и бета-версиями, когда пишут Preview. И они всегда проходят игру до конца перед тем, как садиться за обзор.

Перед журналистами *Computer Gaming World* открыты двери всех девелоперских студий, они лично знакомы с корифеями игровой индустрии – именно поэтому наш журнал всегда первым публикует эксклюзивные скриншоты из грядущих хитов и первым узнает, что сроки их выхода в очередной раз передвинулись. :)

В данном номере мы постарались собрать как можно больше уникальных материалов по самым ожидаемым в этом году играм – *No One Lives Forever 2, WarCraft III, Icewind Dale II, Unreal II, SimCity 4, Master of Orion III, SimCity 4*...

В рубрике «Игры Года» мы представляем лучшие (и худшие!) игры прошлого года по версии *CGW*.

В отличие от США, в России онлайновые ролевые игры пока еще являются привилегией довольно узкого круга людей. Поэтому для многих отечественных читателей *CGW* – это единственная возможность больше узнать о волшебном мире MMORPG и быть в курсе всех его новейших событий.

Кроме того, вы найдете в журнале предельно объективные (хотя и неизменно шутливые по форме) обзоры таких игр, как *C&C: Renegade, Gothic, Gorasul* и *EverQuest: Shadows of Luclin*.

И последнее. Несмотря на всю свою серьезность, объективность и авторитетность, все материалы в *CGW* пронизаны юмором.

Выражаем надежду, что журнал вам понравится, и ждем (очень ждем!) ваших писем с замечаниями, советами и предложениями. Поверьте, ваше (да, да, ваше личное!) мнение очень важно для всех нас, ведь только вместе мы сможем сделать журнал таким, каким вы хотели бы его видеть. Пишите! С тем, что думают о *CGW* ведущие российские разработчики вы можете ознакомиться на следующей странице.

Сергей Лянге
Главный редактор

P.S. Мнение российской редакции КАТЕГОРИЧЕСКИ не совпадает с оценкой игры *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor*, поставленной американскими коллегами в рубрике «Игры Года».



Российские разработчики о *Computer Gaming World*

«CGW – один из немногих журналов, которые я читаю каждый месяц, и приход его в Россию не может не радовать. По-моему, он является одним из самых авторитетных и отличается от других западных изданий глубиной изложения, что, на мой взгляд, и будет залогом его успеха в России».

Сергей Орловский, Nival Interactive

Выход в России журнала такого класса, как CGW – серьезное событие для нашей игровой индустрии. Мы надеемся, что CGW окажет положительное влияние на развитие российского рынка компьютерных игр и будем стараться поддерживать издательский дом (game)land в его благородном начинании.

Николай Барышников, фирма «1С»

«Каждые две недели у нас в студии разгорается борьба за право первым пролистать свежий номер «Страны Игр». теперь мы будем с таким же азартом бороться за каждый номер CGW Russia!»

Сергей Климов, Snowball Interactive

«Выход на российский рынок одного из самых авторитетных в мире компьютерных журналов, безусловно, яркое событие 2002 года, которое не может оставить равнодушным никого. Мы верим, что объединение опыта ведущих специалистов издательства «Геймленд» и общепризнанное качество наполнения CGW удовлетворят самые требовательные запросы как российских поклонников компьютерных игр, так и людей, заинтересованных в точной, оперативной и достоверной информации о всех новинках в мире компьютерных технологий. Желаем удач, больших тиражей и поянльных подписчиков!»

Павел Юпатов, компания «Никита»

Письма

пишите нам на letters@cgw.ru

ПИСЬМО МЕСЯЦА

Журнал повелевает!

Я просматривал ваш журнал, когда наткнулся на что-то необычное. На обороте страницы с вступительным словом редактора я прочитал имена людей, которые делают *CGW* (Февраль 2002, стр.15). Dimple Sandybanks, Dimple Bumbleroot, и Dimple Brownlock работают на вас, да? Если это имена реальных людей, то я пожизненно подпишусь на ваш журнал. Я знаю, что вы, парни, любите над всеми подшучивать, но это просто ребячество! Ах да, не забудем еще Bungo Hamwich, Marigold Brockhouse, Olo Hardbottle, и Bramblerose Brandybuck. Уверен, что уж эти ребято ТОЧНО помогли вам сделать такое прекрасное и познавательное издание! Ха!!

Todo Bumbleroot

Слушай, приятель, не наша вина, что ты не можешь узнать по звучанию имена Хоббитов. В наказание мы поместили ТВОЕ имя в такой же генератор хоббитских имен, которым и сами воспользовались (www.chriswetherell.com/hobbit). Так что можешь за нас порадоваться.



Игра в дурном тоне?

В февральском выпуске *CGW* я прочитал обзор игры *World War III: Black Gold*. Мне понравилась сама статья, аккуратная и хорошо читается. Я не жалуюсь на то, что Томас Л. МакДональд поставил игре 2,5 балла, хотя другие редакторы оценили ее выше. Что меня действительно вывело из себя, так это постоянные заявления МакДональда, что игра дурно попахивает. Это потому, что мы воюем с мусульманскими экстремистами и поэтому не должны играть в игру о борьбе США с мусульманскими террористами? Разве войны не всегда дурно пахнут, Томас? Чем игра, в которой вы бегаете по пещерам, убивая нацистов, отличается от такой же, но с террористами? Неужели из-за того, что кто-то может играть за террористов, роняющих ядерную бомбу на американскую военную базу, эту игру надо запретить? Значит, с *Red Alert* все в порядке, игра «дурно не пахнет», потому что сбрасывать ядерную бомбу на русских нормально? Странно - *CGW* никогда не клеил ярлыки на игры и вдруг - «дурно пахнет», когда вмешалась политика. Нужно запретить Томасу МакДональду освещать игры!

Lance Nutter

Lance, помни только, что стрелять в нацистов всегда круто.

Сохранения в игре: мнения читателей

Мне хотелось бы прокомментировать статью в февральском выпуске журнала о сохранениях в игре. Пусть решают пользователи. У 16-летнего подростка может быть много свободного времени, а мне, 30-летнему, который скоро собирается жениться и усыновить ребенка, работающему 50 часов в неделю, быстрое сохранение в процессе игры просто необходимо из-за нехватки свободного времени. Мне просто надоест постоянно переигрывать миссию. Дайте нам решать, ребята, тогда у вас будет больше довольных покупателей.



Ceasar81

Я - один из тех, кто удалил *Hitman* из-за того, что там не было быстрого сохранения в игре. Я был уверен, что это классная игра, но это просто смешно: все время начинать миссию сначала! Разработчикам надо помнить, что игры они создают для нас! Если нам нужны сохранения - дайте их нам. Предлагаю компромисс. Если уж Janos Flosser (ведущий дизайнер *Hitman 2*) так повернут на реализме, то как насчет этого: как только тебя первый раз убивают, игра заканчивается, программа сама себя удаляет с твоего компьютера, и ты никогда не сможешь ее установить опять! А новый слоган пусть будет такой: «В реальной жизни у вас только один шанс». Весело звучит, не так ли?

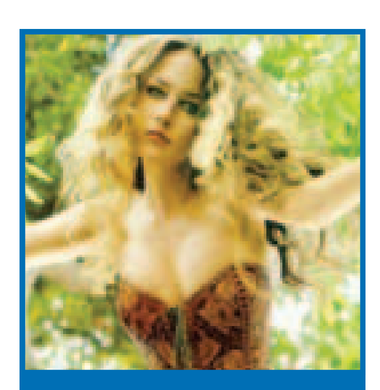
Wallix

Я играл в *Hitman*. Мне нравилось, что во время миссии нельзя было сохраниться. Это делало игру намного сложнее. Да, бывали времена, когда мне хотелось просто выбросить компьютер в окно, но я делал перерыв, а потом опять возвращался к *Hitman* через несколько дней. Я был счастлив, когда прошел последний уровень!
Единственный разумный довод, который я слышал: некоторым не хватает времени сразу пройти всю миссию целиком. Да, можно сказать, что кто-то может и не сохраняться, а как насчет автосохранения? Я считаю лицемерием жаловаться на то, что игры слишком легкие, а потом пенять разработчикам за отсутствие возможности сохранения в той же игре!

Wolfcaller

Я не хочу, чтобы другие люди принимали за меня решения в реальной жизни, и, определенно, не хочу, чтобы они делали то же самое и в играх. Если я трачу свои кровно заработанные деньги на игру, то я не хочу, что бы кто-то говорил мне, как играть и заставлял делать все по его указке. Я играю ради веселья! Почему я не должен развлекаться из-за того, что могу сохранить игру только несколько раз или во-

ИЛЛЮСТРАЦИЯ ЛЕСЛИ РЕППЕТЕ



Уголок Лили Собески

Бедняга Джефф Грин. Парень зубами выгрызал себе дорогу наверх, а подчиненные его до сих пор ни во что не ставят. Джефф, тебе надо выгнать Тома Прайса и Вилли О'Нила, а вместо них взять Лили Собески. Разумеется она не сможет править тексты и статьи, даже если от этого будет зависеть ее жизнь, но безусловно девушка с таким грудным потенциалом станет отличным подчиненым... по крайней мере.
Да здравствует Король Джефф!

Дядя Джим

Мы не вполне уверены, что именно ты имел ввиду под «грудным потенциалом», дядя Джим, но каждый раз как мы громко произносим эту фразу Скутер начинает дургаться и потеть. Лили начинает работу со следующей недели.

обще не сохранять ее потому, что у меня не достаточно опыта, чтобы пройти все уровни за один присест? Игроки вполне могут и сами решать, сохранять игру или нет. И это обязательно должен быть их выбор, а не кого-то еще.

Beth Warner
Houston, Texas

В статье есть два мнения, которые не пересекаются. Смысл не в том, что они хотят, а в том, что я хочу. Я – именно тот парень, который, как они надеятся, купит их игру. Позвольте мне решать, сохраняться или нет – в конце концов, это мое восприятие, а не их. Не надо запрещать мне делать что-то по-моему, потому что вам кажется, что это сглаживает напряжение и понижает адреналин. То, что создатели *Hitman 2* все еще сомневаются, говорит лишь о том, что они не особенно задумывались над тем, почему первая игра не получила достойных оценок. Если они создают игру для себя, то пусть не ждут от меня, что я ее куплю.

EvilRoy

The Great Escape

Джефф, как ты выносишь такую безграмотность своего персонала? Для наглядного примера хватит обозрения *Prisoner of War* в февральском издании. John Houlihan утверждает, что в фильме «The Great Escape» James Coburn вырвался на свободу, проплыв вниз по течению Рейна. Все знают, что это был Charles Bronson, который спустился вниз по Дунаю! (James Coburn проехал на велосипеде до Парижа и скрылся в Испании). Страшно не то, что один из твоих подопечных сделал эту ошибку, а то, что ты ее вовремя не заметил и не исправил.

Kevin Manning
Alexandria, Virginia

P.S. Моя жена (в игры не играет, но тщательно прочитывает Greenspeak) недавно на деловой встрече использовала термин «level-up». Уверен, что в этом виноват ты!

Ответ Джеффа Грина: James Coburn? Charles Bronson? Я думал, что Prisoner of War основан на «Побеге из курятника».

Хвалите, хвалите нас

Я недавно подписался на ваш журнал и хочу сказать, что я им просто восхищаюсь. Только в 45 я стал играть в игры. Мне иногда трудно понять ваш сленг. Год назад я не понимал разницы между AI и RPG. Теперь я понемногу начинаю разбираться. Читая ваш журнал, я немного успокоился по поводу моей одержимости играми. Ваши авторы, такие как Скотт МакКлауд, заполнили пробел в моем образовании. Обозрения и разборы игр помогают мне экономить время (я женат и у меня 2-летний ребенок). Просто хочу сказать вам спасибо еще раз. Мне становится легче от того, что где-то еще есть такие же одержимые, бьющиеся над какой-нибудь дурацкой игрой в надежде, что об этом не узнают их жены.

Brian McGowan

Игры и канадцы.

Это не сердитое письмо типа «Я никогда больше не буду читать *CGW*». Это небольшая жалоба на счет разговоров ваших авторов о них самих. Кому какое дело?!? Ненавижу выслушивать истории за жизнь от других людей или о том, как это здорово быть обозревателем! Тошнит от последней странички Джеффа Грина. Говорите об играх! Ваш CD потрясающ, но положите больше add-on'ов и патчей, а не только демки. Я читаю *CGW* с 80-х годов, когда wargame были особенно в почете. Спасибо.

Barry

Легенды о Bejeweled.

Моя жена никогда не понимала, почему я предпочитаю играть в видеоигры вместо того, чтобы купаться, работать и косить газон (спасибо EverQuest). Поэтому я купил ей Pentium III 1GHz с GeForce2 (это ее, конечно, не впечатлило) с надеждой вовлечь ее в мир игр. Возможно начав с чего-нибудь типа Barbie Equestrian и дойти до ночного Diablo II. Без результа. А потом появился Bejeweled. «Дорогая! Посмотри на эту миленькую игру с камушками!». Теперь она проводит времени за компьютером даже больше, чем я! Да прославим Bejeweled! Разумеется, теперь не стоит вопрос о вечере, ужине и сексе. Мммм. Теперь я заживу.

Dan Bejma

Я подписался на *CGW* только два года назад. Конечно, это не сравнится с вашими Великими Announcement Подписчиками, но мне только 14, так что отвалите! Так, я хотел сказать вам, что ваш журнал ставит большие цели. Также как и я, который сделал целью своей жизни попасть в 15 лучших на сайте Zone.com в игре *Bejeweled*. Сейчас я на 735,274 месте – почти удалось! Успехов в работе, пацаны (и девушки)!

Brenden Nelson

Да, это достойная «жизненная» цель, Brenden. Очень амбициозно. Можем мы с твоим папой переговорить?

Игры или девушки?

Что мне выбрать? С одной стороны девушки – прекрасны. С другой стороны, у меня есть компьютерные игры (например *Starcraft*), в которые я годами играю. Недавно меня не хватило на несколько дополнительных минут для *Diablo II*. Вместо этого я болтал с друзьями. Я думаю о девушках и стараюсь почаще находиться среди них. Мне до сих пор нравится играть в игры, но той страсти уже нет. Пожалуйста, помогите мне! Если бы я только нашел достойную игру, мне бы это вернуло ту страсть. Игры куда лучше женщин, потому что не сходят с ума. Пожалйста, посоветуйте мне игру, которая сразу затмит всех этих женщин.

Colson

Два слова для тебя, Colson, и ты никогда не вспомнишь о девушках: Alley Cats.

Blizzard Sucks.

Руническое слово «duress» в ноябрьском номере (Gamer's Edge) полная чушь. Я потратил кучу времени и сил на эти руны и лучшую броню в игре только для того, чтобы убедиться, что это все зря.
В последний раз купил этот чертов *CGW*.

Ray

Мы взяли эти комбинации рун у Blizzard'ов, так что это они виноваты. Мы не несем никакой ответственности за содержание нашего журнала. Шутка. Нам очень жаль, Рэй, не покидай нас, пожалуйста.

ЦИТАТНИК CGW

Думаю, что вам надо переименовать журнал в «Компьютерный Игровой Буклет» из-за того, что он постоянно увеличивается в размере.
Jordan Corwin

Кто-нибудь дайте мне, пожалуйста, адрес Sid Meier'a. Надо отправить ему счет за отсутствие работы с того времени, как я установил Civ III. Он уже «попал» на $2,798,65!
Shawn

Хватит уже трепаться, ругаться и т.п. Меня прет и от PC и от консолей, так что заканчивайте! Может, просто «проедем»?
Casey Rodriguez

Дело во мне или вы, ребята, и правда ошалели от «Властелина Колец»?
Charles Benoit

Loading...

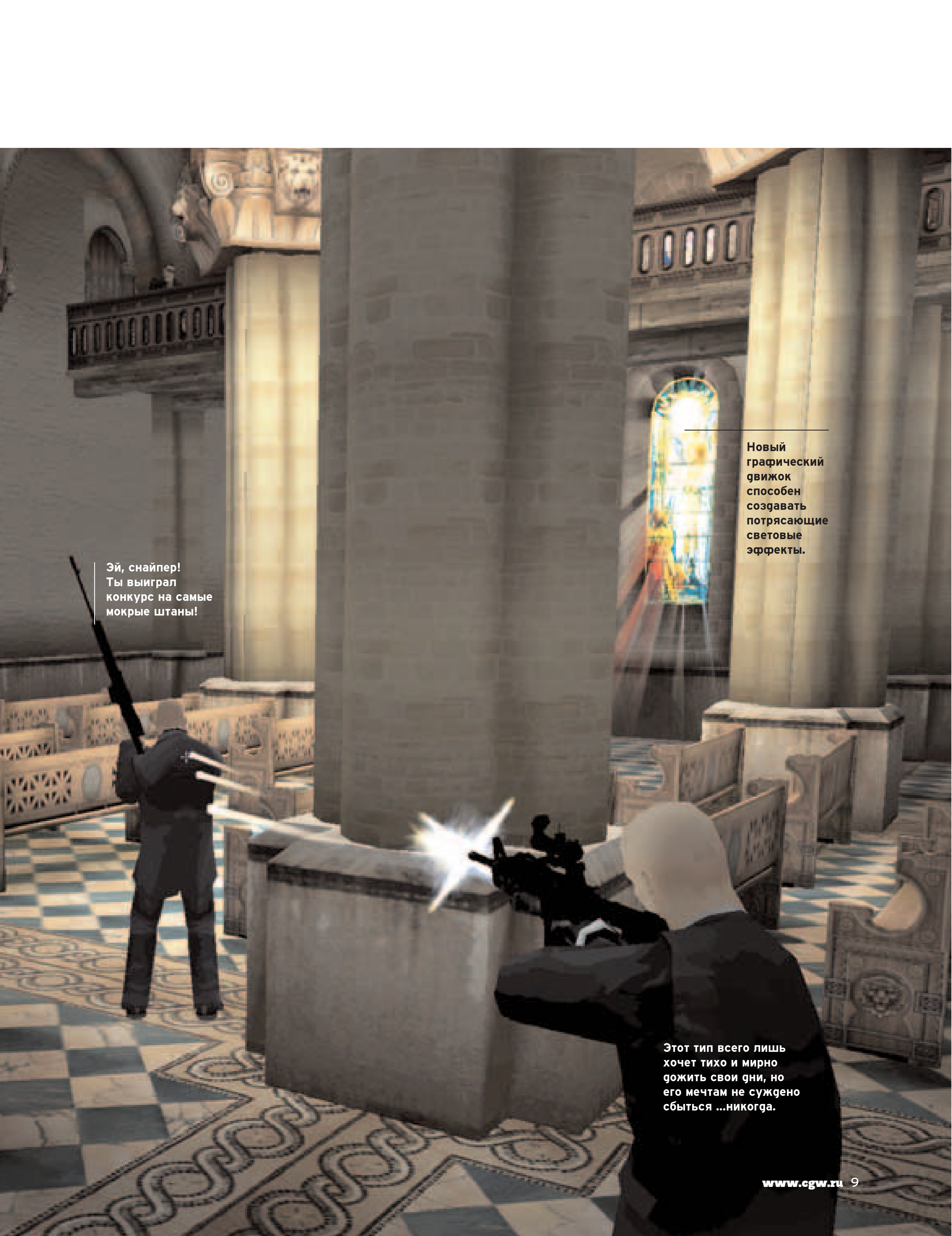
Самые свежие скриншоты из грядущих хитов под редакцией Тома Прайса



Все локации в новой игре покрыты шикарными текстурами и высоко детализированы. Так и хочется окропить их кровушкой.

HITMAN 2

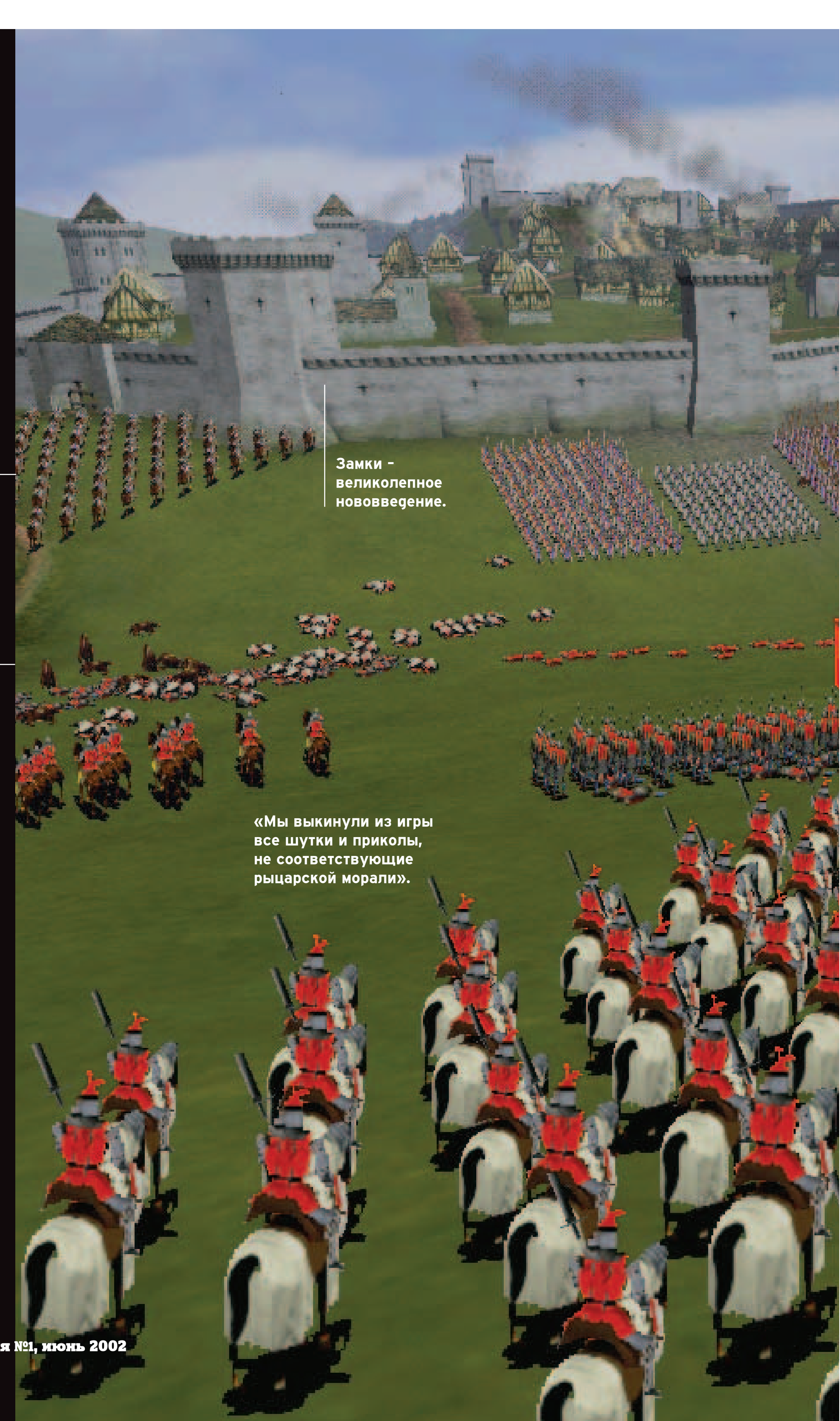
Мы не боимся признать, что оригинальный *Hitman* нас разочаровал. Мы очень, очень хотели полюбить его, но отсутствие возможности сохраняться во время миссии похоронило игру в наших глазах. При этом мы получили огромное удовольствие, решая головоломки, выслеживая противников и отстреливая их. Все эти прелести, только в намного большем количестве, ждут нас в Hitman 2, плюс возможность сохраняться в любой момент. Черт возьми, чтобы ублажить приверженцев классического стиля, авторы даже добавили в игру режим от первого лица и кучу новых смертоносных пушек. Готовьтесь, скоро начнется веселье!



Эй, снайпер! Ты выиграл конкурс на самые мокрые штаны!

Новый графический движок способен создавать потрясающие световые эффекты.

Этот тип всего лишь хочет тихо и мирно дожить свои дни, но его мечтам не суждено сбыться ...никогда.



Замки – великолепное нововведение.

«Мы выкинули из игры все шутки и приколы, не соответствующие рыцарской морали».

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Да, нам нравилась атмосфера феодальной Японии, мастерски воссозданная в *Shogun: Total War*, но ведь ее масштабные битвы с участием тысяч юнитов могут с легкостью быть перенесены на другие театры военных действий. Разработчик игры, компания Creative Assembly именно так и решила, и в настоящий момент ваяет *Medieval: Total War*. Действие происходит в средневековой Европе и охватывает период в 300 лет. Сиквел сохранит все лучшее, что было в оригинале и добавит еще кучу новых классных фишек.



Требушеты...
я люблю
требушеты.

Количество
юнитов,
одновременно
участвующих
в битве, стало
еще больше,
чем в *Shogun*.

UNREAL II

Для многих фанатов существуют только две игры, два трехмерных движка, два типа мышления. Мы не будем оскорблять поклонников *Unreal* упоминанием той, другой игры на странице, демонстрирующей шикарный скриншот из блистательного *Unreal II*. Перед вами – Десантники и Наемники. Мы не сомневаемся, что некоторые геймеры, глядя на эту красоту, тихо квакают от ужаса...



Переход от тесных помещений к огромным открытым пространствам осуществляется быстрее, чем вы сможете произнести: «Skaarj». Задумайтесь об этом...

В игре более 15 видов оружия, как уже знакомых (в основном, земные стволы наподобие этой ракетницы), так и абсолютно новых (инопланетные девайсы вроде MindClaw).

Новая система скелетной анимации, используемая в *Unreal II*, сделала последние моменты этого десантника весьма зрелищными.



Полюбуйтесь на великолепные эффекты и полигональную траву. Движок *Unreal II* выводит на экран десятки тысяч полигонов.

Убегай! Убегай скорее! Этот тяжеловооруженный десантник вдруг решил, что ты ему не нравишься...

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

Многое изменилось с июля прошлого года, когда мы поместили картинку из *Condition Zero* на обложку нашего журнала. У игры появился новый разработчик (Gearbox), были полностью переработаны модели, карты и оружие. А вот что осталось по-прежнему – это повышенное внимание авторов к одиночному режиму, который наконец-то появится в одном из самых популярных сетевых шутеров всех времен. Узнать, получилось ли у разработчиков то, что они хотели, мы сможем этой весной, когда *Counter-Strike: Condition Zero* появится в продаже.



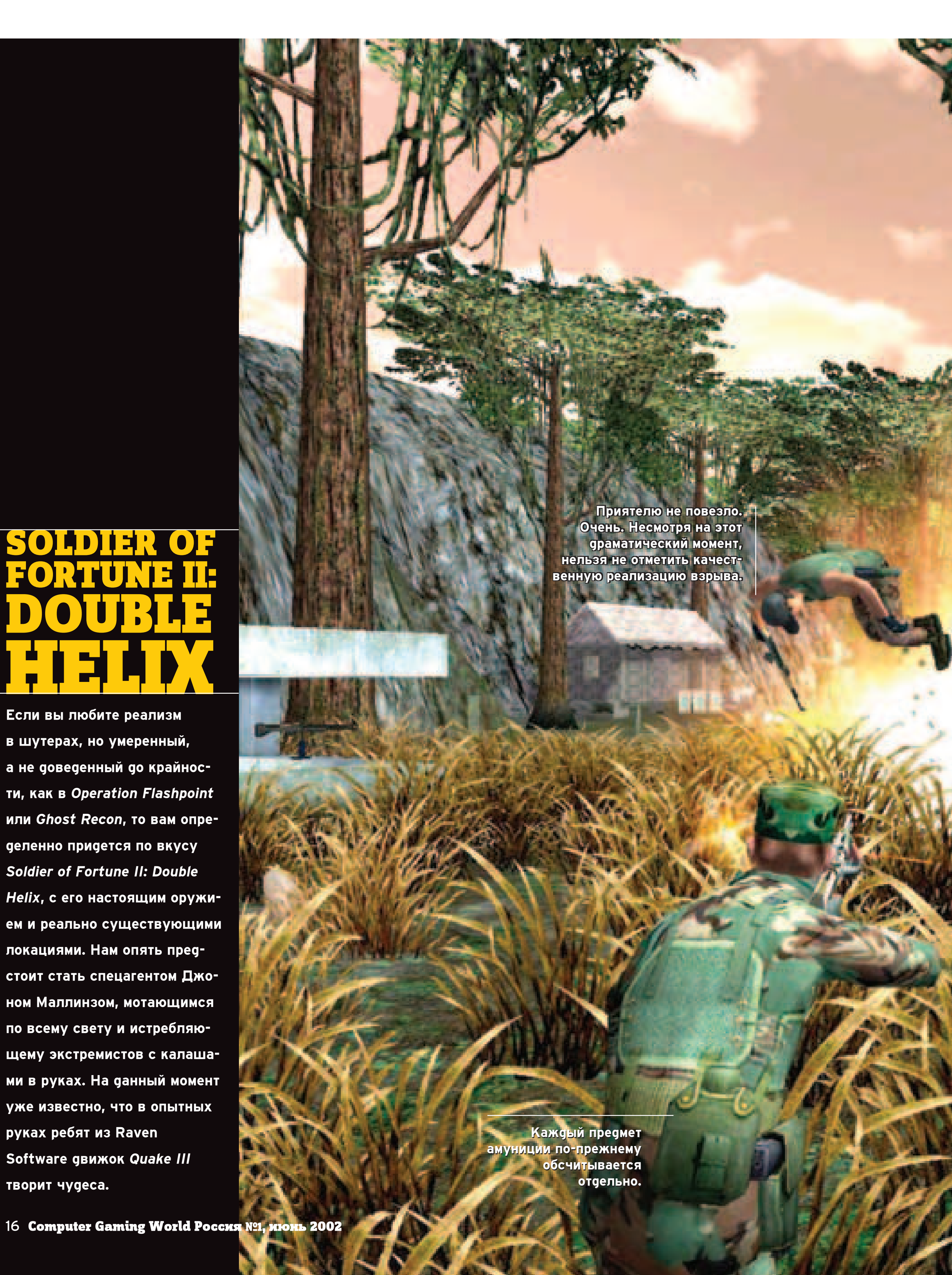
Милый световой эффект, не правда ли?

Одна из штурмовых винтовок команды анти-террористов – FA-MAS.



Чертов AWP'er!

На моделях натянуты знакомые скины, но камуфляж для снега, пустыни и леса теперь будет разным.



Приятелю не повезло. Очень. Несмотря на этот драматический момент, нельзя не отметить качественную реализацию взрыва.

Каждый предмет амуниции по-прежнему обсчитывается отдельно.

SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX

Если вы любите реализм в шутерах, но умеренный, а не доведенный до крайности, как в *Operation Flashpoint* или *Ghost Recon*, то вам определенно придется по вкусу *Soldier of Fortune II: Double Helix*, с его настоящим оружием и реально существующими локациями. Нам опять предстоит стать спецагентом Джоном Маллинзом, мотающимся по всему свету и истребляющему экстремистов с калашами в руках. На данный момент уже известно, что в опытных руках ребят из Raven Software движок *Quake III* творит чудеса.



В *SoFII* нам предстоит больше бегать по открытым пространствами, и в этой связи модели растений и деревьев выполнены более тщательно.

AGE OF MYTH-OLOGY

Сходство с серией *Age of Empires* становится все более заметным. Age of Mythology – это самая ожидаемая нами в 2002 году риал-тайм стратегия от компании Ensemble Software, создателей *Age of Empires. Age of Mythology* – не просто продолжение линейки *Age of Empires*. Игра берет все лучшие наработки предыдущих частей и помещает их в фантастический мир, полный мифологических чудищ, могучих героев и зрелищных заклинаний.



Метеоритная буря – это, наверное, самая серьезная катастрофа, которая может обрушиться на цивилизацию.

Культура Norse (внизу экрана) отличается от египетской (вверху) абсолютно во всем – от юнитов и строений до ландшафта.


Магия не всегда связана с разрушением. Заклинание дождя спасет урожай и даст вам возможность полюбоваться радугой.

Не надо обзывать Анубитов «собакоголовыми». У них шакальи головы.

Этот здоровенный парень - Mountain Giant, мифологический помощник культуры Norse.

MAFIA

В последнее время организованная преступность становится все более и более популярной темой компьютерных игр. И действительно, ведь так хочется окунуться в прошлое, в благословенные 30-е годы – время расцвета мафии и всего, что с нею связано. Мафиозные разборки – отличная основа для крутого экшена, к тому же, это оригинально. А теперь вообразите себе, что игра, о которой идет речь, включает целый мир площадью 12 квадратных миль. По этому миру ездят знаменитые автомобили того времени, там разворачивается увлекательный сюжет о жестокой войне между преступными семьями. Черт побери, о чем после этого еще можно мечтать? Разве что о свежих устрицах, надвинутой на лоб мягкой шляпе, такой модной в тот предвоенный период, и о шикарной женщине, идущей с вами под руку.

Эти бандиты на стороне семьи Морелли, смертельных врагов Сальери и, кстати сказать, ваших тоже. Перебейте их всех, и ваш авторитет сильно повысится.

37/150



Что, черт побери, нужно этому парню?

Постарайтесь не испортить эту игрушку. Вам предстоит много ездить на этих машинах и даже устраивать на них сумасшедшие гонки.

Вы – простой солдат семьи Сальери.

Read Me

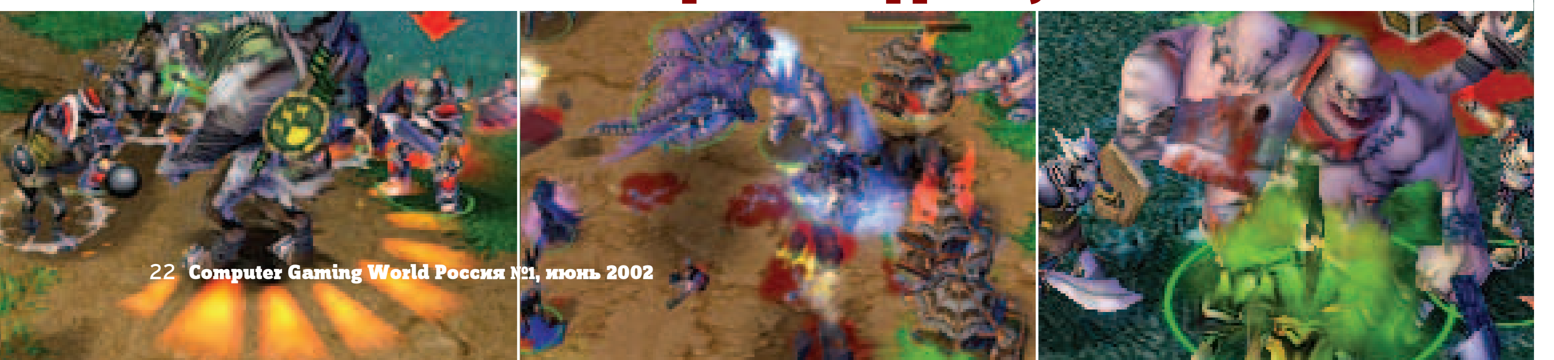
Подборка новостей, мнений и случайного материала **под ред. Кена Брауна**

WarCraft III

СКОРО

Бета-мания

Редакция CGW участвует в тестировании главных хитов этого года. Том Прайс и Терри Нгуен



После разочарования, оставленного в душе 2001 годом, все наши надежды были связаны с 2002-ым и, похоже, на этот раз им суждено сбыться. В течение прошедшего месяца нам удалось ознакомиться с тремя здоровенными бета-версиями - *WarCraft III, Dungeon Siege* и *Hitman 2*, - и ни одна из них не разочаровала. Вы хотите узнать последние новости? Читайте дальше.


Dungeon Siege

Три самые классные беты этого года мы держим в наших мощных руках ;-)

WarCraft III

Редакция *CGW* наконец-то наложила руки на Святой Грааль - бету *WarCraft III* - и получила от этого колоссальное удовольствие. Игра выглядит как очень концентрированный и очищенный от всего лишнего *StarCraft*, битвы носят значительно более тактический характер, а в участниках конфликта можно с первого взгляда узнать наших старых знакомых. Орки и люди - традиционные участники разборок *WarCraft*, а ночные эльфы и нежить в чем-то напоминают зергов и протоссов, хотя и обладают собственными уникальными заклинаниями и внешностью.

В отличие от предыдущих серий, в третьей части *WarCraft* основной упор сделан на грамотные тактические действия героев и их маленьких армий, а не на создание гигантских армад. Чем больше у вас юнитов, тем менее эффективно действуют сборщики ресурсов - вместо 10 единиц золота/дерева они будут приносить за раз только 4. Кроме того, в умелых руках хорошо прокачанный герой может в одиночку изменить ход битвы, а пасущиеся повсюду нейтральные зверюшки служат практически неиссякаемым источником опыта. Клавишей [Tab] можно переключаться между различными типами юнитов в группе - это облегчает такие деликатные операции как колдовство или комбинированные атаки. Довершает впечатление безупречный художественный стиль, продолжающий лучшие традиции *StarCraft* и *WarCraft II*, каждый из которых был узнаваем с первого взгляда и обладал уникальным своеобразием.

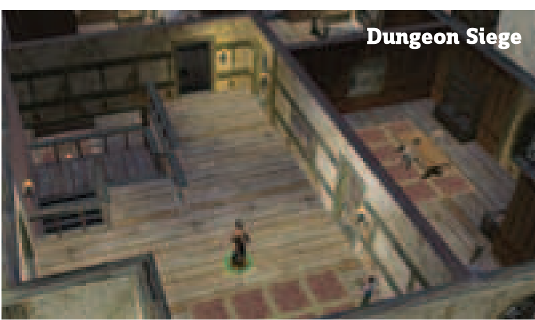
К сожалению, в данной бета-версии все же прослеживается некое сползание к «стратегии раша», но мы оптимисты и надеемся, что Blizzard продолжит доводку и отладку игры до тех пор, пока она не превратится из безумной RTS в настоящую тактическую RPG. Многопользовательские сражения на Battle.net чрезвычайно увлекательны и заставляют с еще большим нетерпением ждать выхода одиночного режима.

Dungeon Siege

Dungeon Siege произвел на нас неотразимое впечатление еще несколько лет назад, когда мы увидели его в первый раз. Это не просто трехмерный *Diablo*, это игра, которая произведет революцию в жанре hack&slash RPG. Скорее всего, народ подсядет на нее еще сильнее, чем на Blizzard'овский шедевр. В наши жадные ручки попал небольшой кусок кода (всего около 20% от игры), и знакомство с ним помогло скоротать прошедший месяц.

Графика - один из главных козырей *DS*, она продолжает удивлять вас вновь и вновь. Темные мрачные заросли чередуются с волшебными светлыми лесами, деревья раскачиваются на ветру, растения и животные легко узнаваемы, иногда можно даже встретить фею. Световые эффекты фантастичны - неважно, происходит ли бой на магической поляне или в тускло освещенном подземелье. Кстати, о подземельях - вам предстоит провести там довольно много времени, и широко разрекламированные переходы от тоннелей к открытым пространствам работают именно так, как было обещано.

Качество геймплея - на самом высоком уровне. Ничего общего с порядком надоевшим стилем *Diablo*, бои стали значительно реалистичнее. Система управления героями удобна и логична, в ее основе лежит классический «point-and-click». Выбор оружия и заклинаний в реальном времени не вызывает никаких проблем благодаря функциональному интерфейсу из четырех слотов (рукопашное оружие, дистанционное оружие, магия 1 и магия 2), инвентарь также весьма прост в использовании. Прибавьте сюда упрощенную систему атрибутов и получения уровней, а также сильный AI товарищей по группе, и вы согласитесь, что управление не доставит никаких проблем даже новичкам.


Dungeon Siege

Даже те из нас, кто не очень любит RPG, получили от *Dungeon Siege* огромное удовольствие. Мы однозначно рекомендуем игру всем геймерам, независимо от их жанровых пристрастий, а на прилавках она окажется где-то в конце весны.

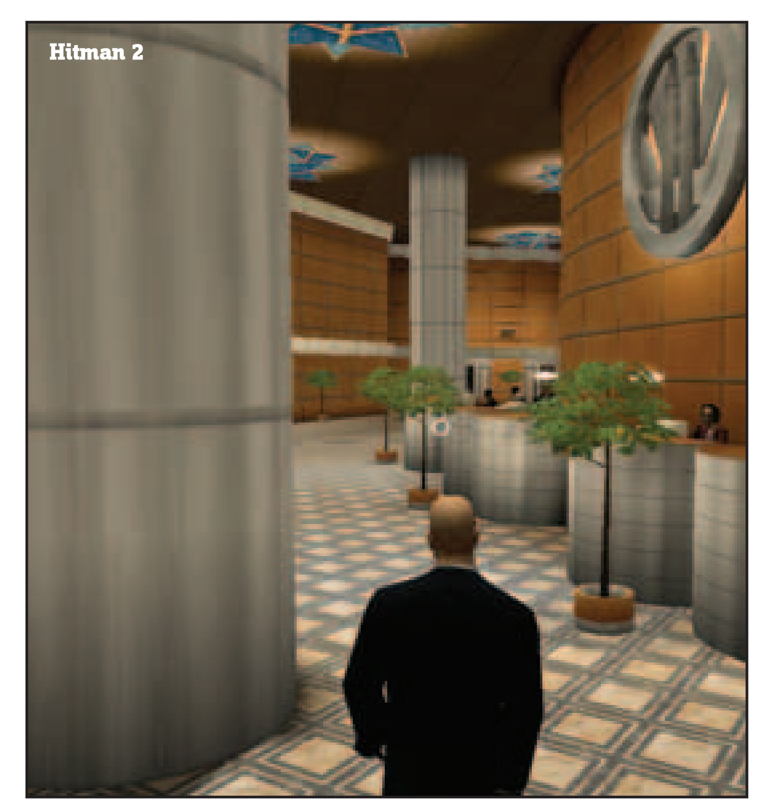
Hitman 2

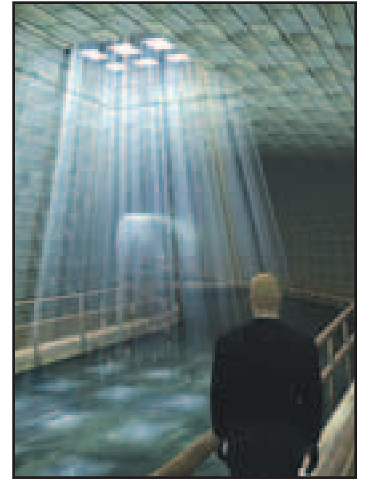
Мы уже неоднократно выражали свое восхищение оригинальным стилем и кинематографичностью, которую Hitman привнес в свой кровавый жанр. Но были, были в нем и досадные недостатки, изрядно подпортившие нам удовольствие и не позво-

WARCRAFT III
ЖАНР: **RTS**
ДАТА ВЫХОДА: **II кв. '02**
ИЗДАТЕЛЬ: **Vivendi Universal**
РАЗРАБОТЧИК: **Blizzard**

DUNGEON SIEGE
ЖАНР: **RPG**
ДАТА ВЫХОДА: **II кв. '02**
ИЗДАТЕЛЬ: **Microsoft**
РАЗРАБОТЧИК: **Gas Powered Games**

HITMAN 2
ЖАНР: **Action**
ДАТА ВЫХОДА: **III кв. '02**
ИЗДАТЕЛЬ: **Eidos Interactive**
РАЗРАБОТЧИК: **IO Interactive**


Hitman 2





лившие безоговорочно рекомендовать игру широкой аудитории. Тем более приятным оказалось недавнее знакомство с бета-версией *Hitman 2: Silent Assassin*. Мы убедились, что авторы устранили большинство недостатков и надеемся, что великолепный потенциал, заложенный в этой серии, полностью раскроется в ее второй части.

Собственно, геймплей изменился не так уж сильно по сравнению с оригиналом, но появились два важных нововведения. Во-первых, вы теперь можете сохраняться во время миссии. Это архиважно, учитывая насколько сложные и длинные задания нас ожидают. А во-вторых, разработчики из IO Interactive добавили в игру вид от первого лица (хотя нам как раз нравилось любоваться на татуировку на голове 47-го и на сумасшедшие наряды, которые ему периодически приходилось примерять).

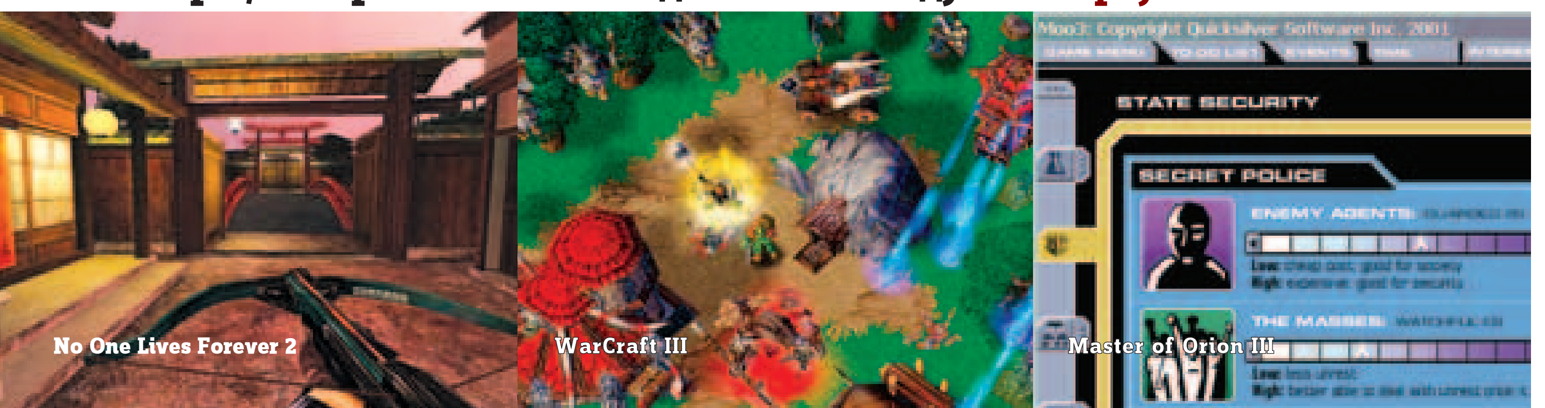
С графической точки зрения *Hitman 2* выглядит превосходно, намного лучше оригинала. Движок демонстрирует зрелищные световые эффекты и текстуры высокого разрешения, при этом игра сохраняет свою реалистичность. Мы еще нигде не видели таких правдоподобных локаций, особенно впечатляет санкт-петербургское метро. Миссии забрасывают героя то в Италию, то в Россию, то в Куала-Лумпур, и через всю игру проходит великолепный саундтрек, записанный Симфоническим оркестром Будапешта и Хором Будапештского Радио.

Лучшим комплиментом бета-версии *Hitman 2* будет то, что она заставила нас с нетерпением ждать финального релиза. Это тем более ценно, что пройдя оригинал, мы не делали подобных заявлений.

НА ПОДХОДЕ

топ 10 от CGW на 2002

Игры, которые мы очень ждем в этом году*. Кен Браун



No One Lives Forever 2 WarCraft III Master of Orion III

Вот что значит один месяц. Четыре месяца назад мы сидели за конференц-столом и спорили насчет «Игры Года». Теперь мы ищем абсолютное знамя игровой индустрии, которое заставит вас встать и запеть, как Энрике Иглесиас. (Ради Бога, не надо!)

В дополнение ко всему, легко найдется десяток игр, по поводу которых никто не будет спорить: *Team Fortress 2*, *Duke Nukem Forever*, *Heroes of Might and Magic IV*, *Earth and Beyond*, *Medal of Honor 3* и *Bonestorm* – вот только некоторые из них. Если вам интересно, то мы не упоминаем *Medal of Honor Allied Assault* потому, что мы и так знаем – это великая игра.

Совпадает с вашим списком? Тогда обсудите, какие мы придурки на форуме *CGW* на *www.cgw.ru* или пишите нам *letters@cgw.ru*.

Age of Mythology. Создатели *Age of Empires* работают над божественной игрой, где можно извергать молнии и ронять метеориты на врагов, а также давить их солдат с помощью мифологических чудовищ. Плюс, они фокусируются на интересной и довольно сложной кампании. Внешний облик игры можно оценить на *страницах 18-19*.

Counter-Strike: Condition Zero. Этой весной появится огромное дополнение с новыми картами, оружием, скинами и независимой кампанией. Как выглядит игра с экрана монитора? Загляни на *страницы 14-15*.

Grand Theft Auto III. Эту игру восхваляли как «Игру года для PlayStation 2» и «Игру года в стиле Action». Посмотрим, что это за штучка.

Master of Orion III. *MOO3* будет великолепным подарком для стратегов. Наконец-то мольбы исстрадавшихся фанатов были услышаны. Подробнее об этой игре можно прочитать на *страницах 72-76*.

Neverwinter Nights. Попытка Bioware следовать серии *Baldur's Gate* – возможно, самое амбициозное заявление о максимально полном переводе настольного D&D на платформу PC. Это самое большое событие в жанре RPG в 2002.

No One Lives Forever 2. *Cate Archer* возвращается в этом году с новым продуктом. Сиквел победителя 2000 года обещает новых плохих парней, потрясающий AI и многое другое. За деталями обращайтесь к обзору. Эксклюзивное превью на *страницах 40-44*.

Unreal II/Unreal Tournament II. Забудьте о *Halo* и ненавистной Xbox. PC – дом родной для игры, обязательной к приобретению! А если в этом году выйдет и *Unreal Tournament II*, то есть задумки по поводу «Игры года». Большой материал о *Unreal II* можно найти, заглянув на *страницы 60-65*. А высокодраматичный «скриншот» *на страницах 12-13*.


Counter-Strike: Condition Zero


Age of Mythology


Grand Theft Auto III

Мы всматриваемся в лучшие игры, которые выйдут в этом году.

WarCraft III. Она уже почти здесь. Ребята из Blizzard долго работают, но всегда делают классную вещь. Мы не ожидаем ничего хуже 100% хита от этого долгожданного продолжения известного «сериала». Как мы тестировали эту игру вы уже прочитали на страницах *22-23*.

Freelancer. Более двух лет назад *CGW* поместил картинку из *Freelancer* на обложку и назвал его одним из пяти шедевров, которые кардинально изменят игровой мир. Мы по-прежнему верим в это, и, что еще более важно, – ребята из Digital Anvil тоже так считают.

«Темная лошадка». Было много игр, которые мы хотели включить в этот список, но не были уверены, что они выйдут в 2002. В начале, конечно, был бы *Half-Life 2*. Ведь это, пожалуй, единственная игра, на которую Джефф Грин променял бы клевую Лили Собески. Мы также очень хотим поиграть в *Halo* на PC в режиме multiplayer, но неясные уверения Bungiesoft о дате выхода что-то не очень этому способствуют. Мы думаем, что *Star Wars Galaxies* будет очередным монстром с наркотически одурманивающими уровнями, но столь детальные уровни требуют много времени для разработки. Надеемся все это получить в этом году, но особо не рассчитываем...

**Пока кто-нибудь не выпустит Alley Cats.*

СКОРО

Icewind Dale II

Очередная порция кайфа от Black Isle. **Терри Нгуен**

Долой эпические заморочки *Baldur's Gate*, и да здравствует удалой hack&slash! Любители покрошить D&D-шных монстров радуются и пикуют – *Icewind Dale II* появится на прилавках этим летом. Да, да, после отмены проекта *TORN*, команда Black Isle перегруппировалась и решила сварганить нам что-нибудь попроще.

Разумеется, авторы внесли множество улучшений и дополнений как в движок, так и в игровой мир. Например, список заклинаний пополнился откровенно грязным и читерским трюком 7-го уровня под названием Vipergout – маг вызывает себе на помощь плюющихся ядом гадюк. Одним из примеров ценного барахла, заботливо приготовленного для нас ребятами из Black Isle, может послужить Belib's Everlasting Torch – здоровенная дубина с огненной атакой 1D6 и вероятностью нанесения 1D10 огненного урона. И это еще не самый яркий пример!

Появились классы Barbarian, Sorcerer и Monk, а также целый ряд подклассов – как взятых из *BG2*, так и нигде еще не засветившихся (например, Mercenary или Votary). Доступные расы включают полуорков, темных эльфов, золотых гномов и тифлингов – вновь наши экраны украсят их красивые и стильные портреты. Движок Infinity был в очередной раз переработан и теперь игра официально идет в разрешении 1024x768 (а не в 800x600, как было раньше). Ну, а если вы большой фанат Дриззта, обладающий к тому же гигантским монитором, то можете любоваться картинкой 2048x1536.

Напоследок сообщаем, что импортировать героев из предыдущей игры, увы, не получится. Сюжет *Icewind Dale II* разворачивается спустя поколение после событий оригинала. Ждите подробного Preview в одном из ближайших номеров – нам просто нужно немного времени, чтобы прокачать навык владения клавиатурой +3.



Если вы большой фанат Дриззта, обладающий к тому же гигантским монитором, то можете любоваться картинкой 2048x1536.

GAME STATS

ЖАНР: **Action-RPG**
ДАТА ВЫХОДА: **II кв. '02**
ИЗДАТЕЛЬ: **Interplay**
РАЗРАБОТЧИК: **Black Isle Studios**
URL: **icewind2.blackisle.com**

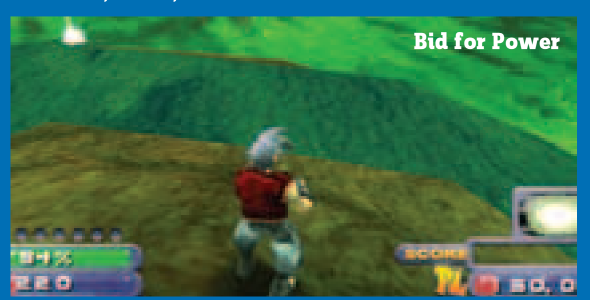


ВТОРАЯ ЖИЗНЬ: САМОПАЛ

Т. Б. Бейкер

Уроды, как мы...

Большая часть общества считает компьютерные игры чем-то отвратительным. Но, поверьте, у фанатов этих игр есть еще более отвратительные вкусы и пристрастия. Весь прошедший месяц мы изучали программы, добавляющие в наши любимые игры новые интересные фишки.



Bid for Power

Bid for Power

www.bidforpower.com

Фанаты аниме, на вашей улице очередной праздник! Вышел столь ожидаемый мод для *Quake III* (хотя, скорее, это не мод, а «тотальная конверсия»), сделанный по вселенной Dragonball Z. Правда, в процессе работы его создатели получили судебный ордер, запрещающий использовать какие-либо материалы или ссылки на Dragonball Z, и чтобы не нарушать авторских прав, им пришлось полностью перерисовать всю графику. Тем не менее, поклонники данной вселенной с первой секунды почувствуют себя в *Bid for Power* как дома.

Все шесть доступных персонажей не пользуются пушками, а применяют в бою Ки-энергию. Специальные ключи подзаряжают ваше Ки, по мере увеличения запаса энергии становятся доступны все более и более мощные атаки. Однако во время подзарядки персонаж неподвижен и является отличной мишенью. Играть можно как от первого, так и от третьего лица, тактика включает рукопашные бои, полеты и другие трюки, взятые из оригинального комикса.

Celestia

www.shatters.net/celestia



Celestia

Это, правда, не совсем игра, но она поглотила столько нашего драгоценного времени, что по праву заслужила отдельную заметку. *Celestia* представляет собой управляемую трехмерную карту всех известных звезд, планет, лун и других объектов, которые мы привыкли видеть только на страницах звездных атласов. Можно увеличить изображение любой планеты и в реальном времени наблюдать, как лучи местного солнца скользят по ее поверхности. Звезды на заднем плане - это не просто декорации, кликнув на любой, вы узнаете ее имя, а правый клик отправляет прямиком на веб-сайт, где можно получить более подробную информацию. Кроме того, звезды можно рассматривать при сильном увеличении.

Для нормальной работы в разрешении 1600x1200 *Celestia* требует довольно мощный компьютер, но если таковой у вас имеется, вы получите огромное удовольствие. Можно сделать видимыми орбиты, выделить созвездия, изменить масштаб так, чтобы представить себя в роли Бога, наблюдающего Млечный Путь из недосягаемой выси, а затем моментально вернуться и облететь вокруг родной солнечной системы...







НА ПУЛЬСЕ

Tac Ops на арене

Мод *Unreal Tournament* в стиле *Counter-Strike* скоро в магазинах. **Терри Нгуен**

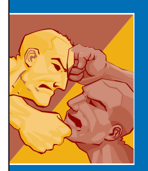
Вот еще один пример рождения хита из обычной игры. *Tactical Ops*, похожий на мод *Counter-Strike*, стал настолько популярным, что компания Infogrames выпустила его как отдельную игру. Так что, если вы не играли в *Unreal Tournament* (или играли, но вам было лениво скачивать мод), то теперь у вас есть уникальная возможность приобрести Tactical Ops и разобраться с подлыми террористами, используя современное оружие.

Основное отличие этой игры от *Counter-Strike* заключается в том, что она «работает» на более современном движке *UT*, который генерирует просто фантастические уровни. Режим одиночной игры больше похож на тренировку, которая подготовит вас к сетевым сражениям. В одиночном режиме вы играете роль члена команды террористов или спецназа, а ваша задача - защита или уничтожение некоторого объекта, или, например, спасение заложников. Остальные члены команды будут выполнять приказы игрока или просто прикрывать его во время битвы.

В *Tactical Ops* также будет очень много новых сценариев, созданных специально для «магазинной» версии, которая будет пущена в продажу. Помимо этого вы получите доступ к новым картам (мексиканская деревня, горы, вилла), специальным скинам и обновите арсенал. Ну и ко всему прочему разработчики слегка доработали сетевой код игры.

Будем надеяться, что *Tactical Ops* будет хорошей альтернативой *Counter-Strike*. Ищите *Tactical Ops* под маркой MicroProse уже в начале лета.

В Tactical Ops также будет очень много новых сценариев, созданных специально для «магазинной» версии, которая будет пущена в продажу.



ПЕРСПЕКТИВЫ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ: ДЭФМАТЧ В *CGW*

Этично ли продавать воздух?

Ближе к концу года компания Wizards of the Coast, всемирно известный производитель коллекционных карточных игр, перенесет в онлайн свою самую популярную торговую марку - *Magic: The Gathering*. При этом она не будет брать с игроков фиксированную помесячную оплату (как это делают все остальные), а собирается использовать для электронной версии игры ценовую систему из «реального мира». Игроки будут покупать виртуальные карты по таким же ценам, что и их бумажные прототипы - от $3.50 до $10.

Кайл Мюррей (Kyle Murray), старший менеджер по маркетингу Wizards of the Coast, в восторге от этой идеи. А вот главному редактору Gamers.com и старому фанату *Magic: The Gathering* Джорджу Джонсу (George Jones) она совсем не нравится. Джентльмены, вам слово.

Кайл Мюррей: *Magic Online*- это потрясающая стратегическая игра, она разрабатывалась более двух лет. Мы запускаем ее с набором из более чем 1500 карт, и каждый год будем выпускать в районе 600 новых карт. Базовый игровой клиент можно будет или бесплатно скачать из Сети, или купить в магазине за $15 (платная версия включает в себя готовую тематическую колоду). Дополнительные наборы карт и готовые колоды игроки смогут приобретать через Интернет. Мы уверены, что Magic Online станет лучшим в мире онлайновым соревнованием.

Джордж Джонс: Я люблю *Magic: The Gathering*, но попробовав бету, я не уверен, что захочу играть дальше, если мне придется покупать карты отдельно. И хотя я вполне допускаю, что старые поклонники оригинальной настольной игры - те самые, кого вы хотите заставить платить за каждую новую виртуальную колоду - примут ваши условия ради возможности играть в онлайне, своим шагом компания отпугнет многих новичков - своих потенциальных клиентов.

КМ: Мы всерьез анализировали возможность введения помесячной оплаты, но если вы с самого начала стартуете с полным набором карт, то пропадает все удовольствие от создания собственного боевого арсенала. Это все равно, что начать играть в онлайновую RPG героем 100-го уровня. И в отличие от игр с фиксированной оплатой, в *Magic Online* вы тратите ровно столько, сколько сами хотите.

ДД: Ваше сравнение с онлайновой RPG довольно любопытно. Действительно, в играх, подобных *EverQuest*, вы не можете стартовать героем 100-го уровня, имеющим полный арсенал оружия. Но ведь я вовсе и не предлагаю дать начинающему игроку в *Magic Online* сразу весь набор доступных карт. При вашей системе продажи виртуальных карт богатые игроки будут иметь преимущества перед бедными, независимо от их уровня мастерства. Если уничтожается сама идея получения награды за победу, игрокам быстро надоест такая забава.



КМ: Если вы будете хорошо играть, то сможете выигрывать редкие и ценные карты. К тому же, в чемпионатах и популярных турнирах все и так стартуют с одинаковым количеством случайно выбранных карт, что снимает с богатых игроков все их преимущества. Побеждает тот, чья стратегия лучше. Да, некоторые компании предпочитают поставить процесс на автомат и брать с людей плату независимо от того, играют они или нет, но мы хотим дать игрокам как можно больше самостоятельности. Только вы решаете, покупать ли вам в этом месяце новые карты или продолжать играть тем, что есть.

ДД: Самостоятельность игроков - это очень важный вопрос, но по-моему предлагаемая модель покупки виртуальных карт как раз ослабляет мою самостоятельность. Каждый раз, когда я буду принимать решение о покупке новых карт, я буду испытывать все более сильное давление. И каждый раз, когда я буду проигрывать, я буду думать, что это произошло не из-за того, что мой противник сильнее, а из-за того, что он купил лучшие карты. Почему бы не ввести модель, при которой если ты выигрываешь, то зарабатываешь очки, а набрав определенное количество очков, получаешь «новый уровень» и возможность «прикупить» новые карты?

КМ: Любой, кто играл в *Magic: The Gathering*, подтвердит, что это сложная стратегическая игра. Для начинающих мы предлагаем специальные уроки, комнаты для новичков, арбитров, турниры и призы. Для тех, кто любит организованные соревнования, *Magic Online* проводит очень много интересных мероприятий - от турниров для начинающих с использованием готовых колод до больших чемпионатов с более чем 500 участниками. Но вы вовсе не обязаны принимать участие в турнирах или приобретать много карт, если ваша цель - собирать интересные колоды и играть с друзьями. Инновационный геймплей *Magic Online* произведет революцию в сетевых играх!

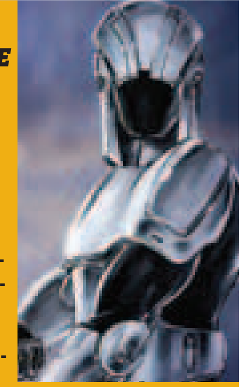
ХОРОШИЙ, ПЛОХОЙ И ЗЛОЙ



ХОРОШИЙ
PC-ИГРЫ ОТ MICROSOFT

Не все еще проекты данной компании превратились в эксклюзивы для Xbox - по крайней мере, на данный момент. На своей самопровозглашенной выставке «International Games Festival» в Лас-Весасе Microsoft представила PC-игры, запланированные на 2002 год, и черт побери, они выглядели очень даже неплохо! *Age of Mythology* - это просто фантастика, ничуть не хуже смотрятся *Freelancer* и *Asheron's Call 2*, а недавно анонсированная Брайаном Рейнольдсом игрушка под названием *Rise of Nations* имеет все шансы занять пустующий трон «Риал-таймовой Цивилизации». Вот только с *Halo* ситуация по-прежнему темная...

ПЛОХОЙ
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC – СНАЧАЛА НА XBOX



С другой стороны, монстр Xbox вновь поднимает свою наглую черно-зеленую голову. Компания Bioware объявила, что их ролевая игра во вселенной Звездных Войн - *Knights of the Old Republic* - сначала выйдет в декабре на указанной консоли, а на PC не появится раньше середины 2003 года. М-да... А может, эта игра вообще выйдет только после *Halo*...



ЗЛОЙ
ПОСЛАНИЕ НЕДОВОЛЬНЫМ РАЗРАБОТЧИКАМ

Мы не делаем игры. К нам приходит по почте плохая игра, мы пишем про нее разгромный обзор, а затем ее разработчики попадают в психушку, так как им приходится забирать тираж из магазинов. Но, ребята, это не наша вина! Не мы делали эту игру, а ВЫ. Мы любим игры. Мы их обожаем. Мы хотели бы играть в них целыми днями. И если вы сделаете для нас классную игрушку, мы будем счастливы и напишем про нее только хорошее. Это ведь так просто...

UPDATE

Советы идиота: как стать похожим на Boba Fett

Это «самая опасная игра в мире», и там есть Wookies. Терри Нгуен

Не думайте, что вам позволят зайти в *Star Wars: Galaxies* зеленым новичком и запросто сделать своего героя bounty hunter'ом Все клевые профессии требуют большой предварительной подготовки. Путь, который указал гуру Boba Fett Jr., требует наличия боевых и разведывательных навыков, вы должны знать, где искать добычу и как вонзать в нее меч. И лишь после того, как персонаж слегка прокачает вышеназванные скиллы, можно начать вкладывать skill points собственно в умение «bounty hunting». Затем герою разрешат вступить в Bounty Hunter's Guild, где он получит специализированное обучение и ловчие сети из шерсти Wookiee.

Haden Blackman, продюсер *Star Wars Galaxies*, рассказывает прелюбопытные вещи: «Игроки, ставшие bounty hunter'ами, получат доступ к особым охотничьим миссиям. Вначале они будут отлавливать существ, управляемых компьютером, но по мере профессионального роста список их жертв могут пополнить и другие игроки».

Да вы и сами можете быть объявлены мишенью охоты, например, если провалите миссию, которую вам поручит Jabba the Hutt, или окажетесь несчастным джедаем, которого вычислит Император, или же начнете убивать нейтральных игроков. И когда вас настигнет мститель, вы получите отличную возможность изобразить в лицах сцену джедайской дуэли из Второго Эпизода. Ну, а если за вашу голову назначат награду и ни один игрок не рискнет взяться за это дело, то, скорее всего, за вами погонится какой-нибудь NPC – например, Boba Fett или IG-88, эти парни особенно любят истреблять джедаев. В общем, оказавшись в такой ситуации, лучше самому наложить на себя руки.

Короче, вы поняли – *Star Wars: Galaxies* предложит много интересного стремительно увеличивающейся армии последователей Boba Fett.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

Ждите в июльском выпуске подробный рассказ о *Star Wars: Galaxies*. Мы заглянем за кулисы игрового дизайна и получим эксклюзивную информацию об этой эпохальной RPG из первых рук (вы не найдете этого даже на www.ultimateswgfansitesupreme.com). *CGW*, *Star Wars Galaxies* и *Attack of the Clones* – все будет через месяц. В общем, пора откапывать свой старый, заплесневевший костюм имперского штурмовика.





Игра *VBS-1* является переработанной версией *Operation Flashpoint*, туда добавлены транспортные средства, используемые морской пехотой США, ее военная форма и улучшенная система огневой поддержки.

ЛИНИЯ ФРОНТА

Война без слез и разрушений

Солдаты XXI века будут тренироваться на наших любимых играх. Рафаэль Либераторе









Программа *CS-12*, разработанная с привлечением армейских специалистов, даст игроку возможность командовать 120 солдатами, действующими против нетрадиционных противников в городской среде.

В полне может оказаться, что годы, потраченные человечеством на компьютерные игры, не пропали зря, а напротив – принесут немалую пользу солдатам нового поколения. В один прекрасный день геймеры, оттачивающие свою меткость на *Quake III*, *Rogue Spear* и *Ghost Recon*, могут вновь засесть за слегка модифицированные версии этих игрушек – на этот раз в рамках обучения военному делу. Одновременно старшие офицеры и командиры крупных подразделений будут готовиться к боевым операциям, играя в воргеймы, переделанные из коммерческих риал-тайм стратегий. Одним словом, сейчас уже совершенно ясно, что игры и военные симуляторы вступили в новую фазу своего развития и различия между ними вскоре могут стать совсем незаметными.

Министерство Обороны США уже довольно давно использует игровую индустрию для своих нужд, умудряясь при этом еще и сокращать собственные расходы. В настоящий момент существует целый ряд таких игр, включая *Operation Flashpoint*, *Rogue Spear*, *Delta Force: Land Warrior*, а также совместный проект армии и компании Quicksilver Software (между прочим, разработчик *Master of Orion III*).

Командование морской пехоты США сейчас изучает специально адаптированную версию *Operation Flashpoint* под названием *VBS-1* (*Virtual Battlefield Simulator*). Если проект окажется успешным, десантники получат 2600 компьютеров с *VBS-1* и программа станет обязательным компонентом обучения для всех бойцов.

«В этом и заключается основная идея – десантники будут не играть, а учиться.»

Предполагается также установить компьютерные сети на кораблях, действующих в составе экспедиционного корпуса морской пехоты, чтобы морпехи могли совершенствовать свои навыки во время плавания. И, возможно, когда-нибудь они будут готовиться к конкретным операциям за компьютерами, моделирующими места будущих сражений на основе данных с разведывательных спутников.

«В этом и заключается основная идея – десантники будут не играть, а учиться,» – заявляет руководитель проекта Michael Woodman. Сам он, кстати, тоже бывший морпех, а сейчас – крупная шишка в компании Coalescent Technologies, которая вместе с чешской Bohemia Interactive занимается доводкой *VBS-1*. Woodman говорит, что они выбрали *Operation Flashpoint* за то, что в ней есть возможность управлять транспортными средствами, использовать наземную технику и авиацию для огневой поддержки, организовывать воздушные и артиллерийские удары и моделировать огромные открытые пространства.



Министерство Обороны США использует адаптированную версию игры *Rogue Spear* для подготовки бойцов к миссиям и для обучения их быстрому принятию решений в нештатных ситуациях.

Bohemia Interactive внесла в *Operation Flashpoint* ряд изменений, добавив несколько машин, используемых морской пехотой США, – AV-8B Harrier, штурмовую амфибию и легкий бронетранспортер. Кроме того, теперь любой взвод может вызвать артиллерийский огонь или поддержку с воздуха. В ноябре 2001 г. компания Coalescent Technologies показала армей-





Танковый симулятор *Steel Beasts* настолько реалистичен, что военная академия West Point закупила 1000 коробок для обучения кадетов.

скому руководству играбельную демо-версию. Шоу прошло с большим успехом – старший командир даже настоял, чтобы Woodman оставил у них свой компьютер, на котором была установлена эта демка – дескать, пусть десантники учатся...

Солдаты тоже были в восторге. Вот некоторые их отзывы:

«Графика – это что-то невероятное, плюс игра моделирует абсолютно все, что вы можете делать в настоящем бою. Симулятор производит сильное впечатление».

«Я думаю, будет здорово установить эту систему на десантном корабле. Она позволит превратить бесцельное времяпрепровождение в полезную тренировку».

«Мне казалось, что я оказался на настоящем поле боя».

Michael Woodman сообщает также, что *Flashpoint/VBS-1* уже заинтересовала и другие рода войск – сухопутную армию, флот, береговую охрану и даже разведывательное управление.

«Главная прелесть *Operation Flashpoint* – в ее гибкости, – объясняет он, – Мы хотим, чтобы эта игра давала бойцам возможность обучаться борьбе с уличными беспорядками, охране посольств и выполнению миротворческих миссий (т.е. заданиям, не связанным с прямыми боевыми действиями). В реальном мире ситуация меняется очень быстро – мирные задания вдруг превращаются в боевые и наоборот. Солдатам очень трудно научиться понимать, когда происходит этот важнейший момент – начало или конец боевых действий – и наша программа им в этом поможет».

Urban Ops

Другой род войск работает с модифицированной версией *Rainbow Six: Rogue Spear*. Министерство обороны заключило контракт с компанией LB&B Associates, которая адаптировала эту игру для проекта *METTsim* (*Military Element Tactical Trainer*). Игровой движок *METTsim* предназначен для подготовки солдат к боевым операциям в городской среде. Понятно, что он не сможет научить их лучше стрелять или быстрее бегать, задача *METTsim* совсем другая – научить бойцов молниеносно принимать правильные решения на уровне командования взводом. И что самое главное – движок способен использовать для тренировок карты и сценарии, созданные под конкретные заказы Министерства обороны.

Сухопутные силы используют для обучения солдат игру *Delta Force: Land Warrior*. Специальное подразделение компании NovaLogic сотрудничает с армейским Центром обучения персонала и анализа доктрины командования. Целью этого сотрудничества является коренная переработка *Land Warrior* и превращение игры в программу для одновременной тренировки 35 пользователей. Представители Центра хотят, чтобы солдаты научились ориентироваться в различных частях света независимо от погодных условий, научились использовать электронные карты, приборы ночного видения и большой набор реальных видов оружия. Кроме того, программа должна включать полноценный редактор миссий.

Strategic Sims

Помимо пехотных симуляторов, армейское командование также применяет для обучения офицеров ряд стратегических игр, причем эти игры вполне доступны широкой публике. Например, Центр обеспечения боеготовности использует стратегию *Brigade Combat Team*, созданную артиллерийским капитаном по имени Patrick Proctor. Прототипом для этой программы послужил *JANUS* – тактический симулятор батальона или бригады, специально разработанный для тренировки армейских командиров.

Кроме того, военные академии применяют несколько измененную версию стратегии *Real War*, изданной компанией Simon and Schuster. Дело в том, что *Real War* – это побочный продукт программы *Joint Force Employment*, разработанной фирмой OC Inc. по заказу Министерства обороны.

Недавно армейское командование анонсировало новый совместный проект с Институтом креативных технологий Южно-Калифорнийского Университета – создание очередной игры для обучения командиров. Называется эта игра *CS-12*, а разработкой занимается уже упомянутая Quicksilver Software. *CS-12* предназначена для армейского командного состава и является военной тайной, поэтому на рынке она будет представлена в несколько модифицированном виде.

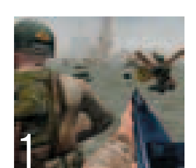
Президент Quicksilver, мистер William C. Fisher, заявляет буквально следующее: «Американские вооруженные силы сейчас вынуждены выполнять беспрецедентные по своей сложности задачи, и эта ситуация сохранится в течение ближайших десятилетий. Закончилось время традиционных военных конфликтов, разрешаемых с помощью традиционной тактики и обычного оружия. Нам нужно выработать и отточить новые навыки, необходимые для действий в городах, нужно приспособиться к противникам, которые не связаны традиционным мышлением, которые действуют в нетрадиционной манере и которые организованы не так, как нормальные боевые подразделения».

Министерство обороны США вступает в XXI век и в его руководстве уверены, что сотрудничество с разработчиками игр будет и дальше развиваться, а значит – мы увидим еще много игр, одновременно служащих учебными пособиями в различных тренировочных подразделениях и военных школах.

RANKINGS

CGW топ 20

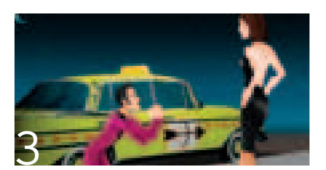
Народ по-прежнему балдеет, отстреливая фрицев в *Medal of Honor*



1 Возьми этот пляж штурмом в ***MOH: Allied Assault!***



2 ***Harry Potter:*** не следует недооценивать заморышей-очкариков!



3 Благодаря ***Hot Date*** прошедший месяц превратится в один сплошной праздник для множества геймеров.

Место	Месяц назад	Игра + цена + издатель	Рейтинг
1	1	**Medal of Honor Allied Assault** ($50, Electronic Arts)	★★★★½
2	3	**Harry Potter and the Sorcerer's Stone** ($28, Electronic Arts)	★★★½☆
3	2	**The Sims: Hot Date Expansion Pack** ($27, Electronic Arts)	★★★★½
4	4	**The Sims** ($40, Electronic Arts)	★★★★★
5	5	**Roller Coaster Tycoon** ($21, Infogrames)	★★★★☆
6	6	**Zoo Tycoon** ($28, Microsoft)	★★★½☆
7	8	**The Sims: Livin' Large Expansion Pack** ($27, Electronic Arts)	★★★★½
8	–	**Serious Sam: The Second Encounter** ($18, Gathering of Developers)	★★★★☆
9	11	**Sid Meier's Civilization III** ($45, Infogrames)	★★★★★
10	–	**Sierra Sports: NASCAR Racing 2002 Season** ($45, Vivendi Universal)	★★★★☆
11	10	**The Sims: House Party Expansion Pack** ($28, Electronic Arts)	★★★★½
12	12	**Backyard Basketball** ($18, Infogrames)	NR
13	13	**Diablo II: Lord of Destruction** ($40, Vivendi Universal)	★★★★½
14	9	**Empire Earth** ($48, Vivendi Universal)	★★★★☆
15	14	**Roller Coaster Tycoon Loopy Landscapes Expansion Pack** ($19, Infogrames)	★★★★☆
16	7	**Return to Castle Wolfenstein** ($57, Activision)	★★★½☆
17	16	**Backyard Football 2002** ($18, Infogrames)	★★★★☆
18	–	**Command & Conquer: Renegade** ($46, Electronic Arts)	★★★½☆
19	–	**Sim Theme Park** ($18, Electronic Arts)	★★★★★
20	18	**Age of Empires II: Age of Kings** ($35, Microsoft)	★★★★★

Информация от NPD Intelect по итогам продаж в феврале 2002.

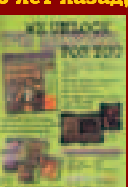
ЦИТАТА ДНЯ

«Мы с гордостью сообщаем всем о нашем первом опыте в создании НЕИГРОВЫХ продуктов. Этой осенью выйдет первая часть мультипликационной серии "*Halo Babies*"!»

Первоапрельская шутка от компании Bungie

5, 10, 15 ЛЕТ НАЗАД В РЕДАКЦИИ CGW

5 лет назад, июнь 1997



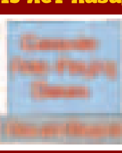
Нам очень стыдно за этот номер. И дело даже не в том, что мы посвятили тогда огромный материал игре *Daikatana*. Самое ужасное, что на стр. 13 была реклама продуктов серии Game Wizards. Диски, выпускаемые под этой маркой, являлись, по сути, видео-прохождениями самых хитовых игр того года. Но, Господи, почему те, кто делал этот кошмар, наняли грустных, потерявших последнюю надежду в жизни девушек из службы «Секс по телефону» и нарядили их в ужасные кожаные прикиды, больше подходящие для какого-нибудь садомазохистского фильма? Достаточно было пять минуть послушать, как эти полуобнаженные «госпожи» объясняют тебе, какую плитку в стене надо нажать в *Tomb Rider*, чтобы проникнуться к игре стойким отвращением.

10 лет назад, июнь 1992



Народ любит фондовые биржи и все, что с ними связано. По крайней мере, мы так думали и открыли в том номере специальную колонку, посвященную изменениям в котировках акций пяти компаний - пять красивых графиков на всю страницу. Мы думали, что это будет интересно. Но куда интереснее оказалось быстрое падение читательского интереса к данной колонке в частности и к журналу вообще.

15 лет назад, июнь 1987



В этом номере было две замечательных рекламы игровых журналов. Они очень точно отражают тенденции и «болезни роста» тогда еще юной игровой индустрии. Вся стр. 21 была полностью отдана *Run 5* - «уникальному журналу по компьютерным играм», который раз в три номера выходил с дискетой, на которой лежали новые сценарии, прохождения и программы для создания уровней. Этому журналу принадлежало будущее. А уходящее в небытие прошлое можно было наблюдать на стр. 5 - крошечная реклама *Paper Mayhem* - «Информативного журнала, посвященного играм по переписке». Это издание выходило аж с 1983 года. И ему оставалось уже недолго кувыркаться.



«Джаз и Фауст» имеет шанс войти в историю как один из самых красивых квестов за всю историю этого жанра – вы только гляньте, как реалистично дерево *отбрасывает тень на дом.*

UPDATE

Помощь извне...

Жанр Adventure получает неожиданную поддержку из-за океана. Роб Смолка

Количество адвенчур катастрофически сокращается, они становятся своеобразными реликтами. К счастью, остальной мир по-прежнему оказывает жанру мощную поддержку. Недавно мы получили информацию о двух новых играх, у которых есть шанс вновь пробудить в нас любовь к утерянному ныне искусству «point-and-click».

Syberia – так называется выходящее в мае шизофреническое творение известного европейского автора комиксов по имени Benoit Sokal, того самого, который несколько лет назад подарил нам невероятно эксцентричную адвенчуру *Amerzone*. *Syberia* разрабатывается и издается совместно с монреальской компанией Microids. Игра предлагает нам влезть в шкуру Кэти Уокер, леди-адвоката из Нью-Йорка, которую фирма посылает завершить сделку по приобретению фабрики роботов. И как часто бывает, после ее прибытия на место все начинает идти наперекосяк и Кэти засасывает в водоворот интриг и загадок. История изобилует пропавшими наследниками, роботами, оказывающими игроку помощь, и странными ландшафтами – судя по всему, она будет не менее эксцентричной, чем последняя интерактивная сказка этого автора. Геймплей – стандартный, от третьего лица, обещаны невиданно богатое взаимодействие с локациями и головоломки, естественным образом возникающие по ходу сюжета. Ах да, совсем забыл сказать, выглядит это дело просто сногсшибательно.

Игра *«Джаз и Фауст»*, которую российский издатель 1С обещает выпустить до конца второго квартала, напоминает классические квесты от LucasArts и Sierra – т.е. трехмерный персонаж перемещается по нарисованному экрану. Как явствует из названия, здесь два главных героя, и по сути мы приобретаем две игры по цене одной. Хотя *«Джаз и Фауст»* – не первая попытка использовать такой подход (вспомните жалкие потуги студии DreamCatcher Interactive и их омерзительную поделку *Arthur's Knights: Tales of Chivalry*), если геймплей оправдает наши надежды, то будет очень здорово пройти игру за второго персонажа, путь которого периодически пересекается с первым.

Обширный игровой мир можно исследовать как от лица контрабандиста Джаза, так и капитана парусника Фауста, при этом задача у вас будет одна и та же – найти потерянный клад. По ходу дела вы встретите более 50 NPC и посетите более 80 локаций (включая такую экзотику, как пустыни, городские рынки, призрачные города, караваны, приморские таверны с обитающими там темными личностями и морские просторы).



ПЕРСПЕКТИВЫ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ: ПОСМЕРТНО

Брюс Герик

Falcon 4.0

Многие еще не поняли этого, но ведь по сути своей авиасимуляторы являются ролевыми играми. Тот самый игровой мир, проработанность которого определяет успех или провал любой RPG, может сделать авиасим знаменитым или похоронить его. Правда, в отличие от RPG, в симуляторе окружающие ландшафты выполняют в основном роль декораций.

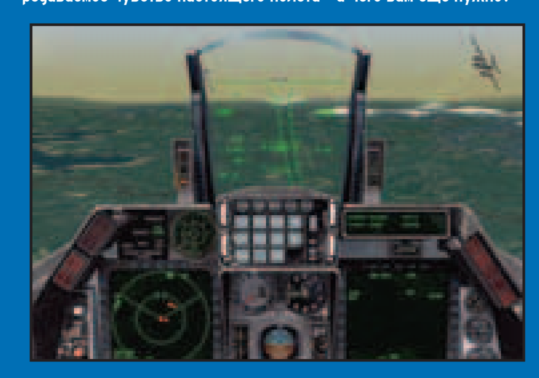
Я помню Microsoft Flight Simulator 1.0, где поверхность земли состояла из прямых линий. Еще мне довелось сыграть в самую первую версию Falcon на Macintosh Plus, и хотя я так и не понял, что все эти значки означают и, по-моему, ни разу ни попал в цель, ощущение было просто потрясающим – я действительно управлял сложным истребителем!

Именно ощущение, что ты реально управляешь летательным аппаратом, выделяет авиасимы из остальных игр и делает их одним из самых популярных жанров на PC. В свое время сама концепция симуляторов была очень необычна и отличалась от концепций других жанров – не развлечь игрока, а максимально реалистично смоделировать на компьютере то, что происходит в реальном мире. Однако с течением времени авиасимы утратили свою исключительность. Появились игры вроде Medal of Honor, которая, хотя и не является симулятором отстрела фашистов, тем не менее, довольно реалистично моделирует все важнейшие аспекты геймплея. Итак, что же могут предложить современные симуляторы пресыщенному геймеру? Только хорошую графику? Ну нет, у авиасимов есть еще кое-что, чего нет у других игр, – толстые руководства.

Когда я в первый раз увидел Falcon 4.0, я сразу понял, что ДОЛЖЕН иметь его в своей коллекции – коробка с игрой представляла собой гигантский мануал. И было совсем не важно, что там внутри – до того, как установить игру, я наивно полагал, что в толстенной инструкции будет все необходимое, чтобы превратить меня в пилота истребителя. Я даже купил техническое руководство по ведению воздушного боя :). Falcon 4.0 возвращает авиасимуляторы к началу 1990-х годов – ко временам, когда они были не играми, а компьютерными тренажерами для совершенствования летных навыков.

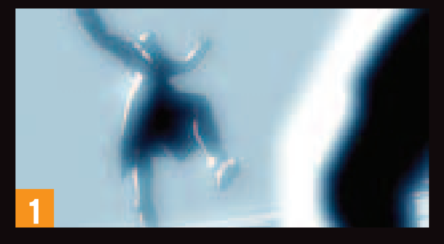
После установки всех официальных и неофициальных патчей, вы поймете, что Falcon 4.0 – это действительно выдающаяся игра! Но есть еще одна потрясающая особенность, возвышающая ее над всеми другими симуляторами – Falcon 4.0 ставит рекорд того, как много самых разных фишек, режимов и возможностей можно запихнуть в одну-единственную коробку. Например, F/A-18 от компании Jane's имел почти такую же сложную авионику, как и Falcon 4.0, но там отсутствует динамическая кампания, что не есть хорошо.

В свое время, Falcon 4.0 был разрекламирован как новый эталон реалистичности в жанре авиасимуляторов. Но поскольку очень немногие геймеры представляют себе, каково это – управлять настоящим F-16, – реалистичность летной модели в большой степени зависит от ощущений игрока. И "новый эталон" действительно дает непередаваемое чувство настоящего полета – а чего вам еще нужно?

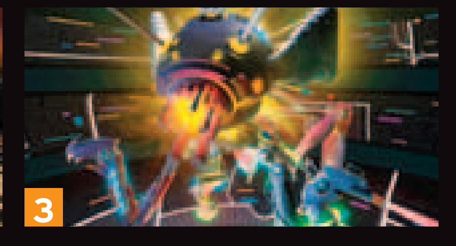


ИНФОРМАЦИОННЫЙКАНАЛ

Горячая информация о выходящих играх







Вычисление окончательных дат игровых релизов можно сравнить только с попыткой предсказать, кого в следующем году незаслуженно унизят на вручении «Оскара» (хотя нам почему-то кажется, что это опять будут маленькие человечки с волосатыми ногами). Предлагаемая информация - это самые последние данные, которые нам удалось раздобыть. Если вы - издатель игр, то присылайте уточненную информацию на letters@cgw.ru.

1 XIII. Всем известно, что разработчики игр любят говорить про свои творения загадками. Компания Ubi Soft недавно анонсировала *XIII* и сообщила, что это будет игра в жанре Action, а основой для ее сюжета послужит популярный в Бельгии комикс. Игра выглядит как мультик, и при этом сделана на движке *Unreal II*. Все это звучит интригующе, но не очень понятно, поэтому лучше подождем выставки E3, на которой авторы обещали кое-что показать.

2 HITMAN 2. После очередного неблагоприятного прогноза финансовое положение компании Eidos, похоже, действительно становится крайне тяжелым. Им до зарезу нужен мощный рывок и, судя по всему, таким рывком станет выход *Hitman 2*. В этой связи игра откладывается до сентября, якобы, для окончательной доводки и шлифовки. Однако на ее официальном сайте, если не считать одного милого ролика, по-прежнему отсутствуют сколько-нибудь интересные материалы. По нашему мнению, Eidos уже пора начинать маркетинговую раскрутку.

3 MASTER OF ORION III. Главный продюсер Константин Ханцополос обнародовал заявление, гласящее что: «в результате плановой проверки состояния готовности *Master of Orion III*, представители Infogrames и Quicksilver пришли к общему мнению, что объявленную ранее дату выхода игры следует перенести на III квартал 2002 года». Выражаясь нормальным языком, опаздывают ребята. Но с другой стороны, хорошо, что Infogrames дает разработчикам дополнительное время, а не погоняет их.



ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
XIII	Ubi Soft	IV кв. 2002
Age of Mythology	Microsoft	сентябрь 2002
Age of Wonders II: The Wizard's Throne	Take Two	весна 2002
Arx Fatalis	Fishtank Interactive	лето 2002
Asheron's Call 2	Microsoft	IV кв. 2002
Beam Breakers	Fishtank Interactive	лето 2002
Bonestorm	Okama	лето 2005
Call of Cthulhu	Fishtank Interactive	лето 2002
Casino Empire	Sierra	осень 2002
Chaser	Fishtank Interactive	IV кв. 2002
Combat Flight Simulator 3	Microsoft	осень 2002
Combat Mission 2: Barbarossa to Berlin	Big Time Software	лето 2002
Command & Conquer: Generals	Westwood	IV кв. 2002
Commander Jill	Stardock	весна 2002
Conseal	JoWood	весна 2002
Counter-Strike: Condition Zero	Sierra	осень 2002
Deus Ex 2	Eidos	IV кв. 2002
DOOM 3	id software	когда-нибудь
Dragon Empires	Codemasters	весна 2002
Dragon's Lair 3D	Blue Byte	заморожена
Duke Nukem Forever	3D Realms	осень 2008
Duke Nukem: Manhattan Project	3D Realms	IV кв. 2002
Earth and Beyond	Westwood	весна 2002
The Elder Scrolls III: Morrowind	Bethesda	лето 2002
Emperor: Rise of the Middle Kingdom	Sierra	осень 2002
Farscape	Simon & Schuster	лето 2002

НОВАЯ ПОЗИЦИЯ УТОЧНЕНИЕ



ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Far West	JoWood	весна 2002
Freelancer	Microsoft	IV кв. 2003
FUEL	DreamCatcher	осень 2002
Galactic Civilizations	Stardock	осень 2002
Gore	DreamCatcher	весна 2002
Grand Theft Auto III	Rockstar Games	лето 2002
Halo	Microsoft	лето 2002
Hidden & Dangerous 2	Take Two	весна 2002
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	осень 2002
Hotel Tycoon	JoWood	весна 2002
Icewind Dale II	Interplay	май 2002
Imperium Galactica 3: Genesis	CDV	весна 2002
Impossible Creatures	Microsoft	лето 2002
Industry Tycoon 2	JoWood	весна 2002
Legends of Loch Ness	DreamCatcher	весна 2002
Lineage 2	Destination Games	весна 2003
Links 2003	Microsoft	осень 2002
Lock On: Modern Air Combat	Ubi Soft	весна 2002
Master of Orion III	Infogrames	осень 2002
MechWarrior IV: Inner Sphere	Microsoft	весна 2002
Medieval: Total War	Activision	лето 2002
Midgard	Funcom	заморожена
Natural Resistance	JoWood	весна 2002
Neocron	CDV	весна 2002
Neverwinter Nights	Infogrames	лето 2002
Nexagon: The Pit	Strategy First	весна 2002
NOLF 2	Sierra	осень 2002
O.R.B.	Strategy First	лето 2002
Outcast II: The Lost Paradise	не объявлен	IV кв. 2002

ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ДАТА ВЫХОДА
Planetside	Sony Online Entertainment	осень 2002
Project IGI 2	Codemasters	лето 2002
Project Earth	DreamCatcher	весна 2002
Quake IV	Activision	когда-нибудь
Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	осень 2002
Reality Deathmatch	JoWood	весна 2002
Republic: The Revolution	Eidos	лето 2002
Rise of Nations	Microsoft	весна 2003
Shadowbane	Ubi Soft	лето 2002
SimCity 4	EA	IV кв. 2002
Sims Online	EA	лето 2002
Soldier of Fortune II: Double Helix	Activision	июнь 2002
Sovereign	Sony Online Entertainment	когда-нибудь
Spring Break	Eidos	весна 2002
Star Wars Galaxies	LucasArts	IV кв. 2002
Star Wars Knights of the Old Republic	LucasArts	весна 2003
Superpower	DreamCatcher	весна 2002
SWAT: Urban Justice	Sierra	сентябрь 2002
Tabula Rasa	Destination Games	лето 2003
Team Fortress 2	Sierra	весна 2003
Thief III	Eidos	IV кв. 2002
UFO: Freedom Ridge	Virgin Interactive	конец 2002
Unreal II	Infogrames	конец 2002
Unreal Tournament 2003	Infogrames	лето 2002
WarCraft III	Blizzard	лето 2002
Warlords IV	Ubi Soft	лето 2002
Warlords Battlecry II	Ubi Soft	март 2002
World of WarCraft	Blizzard	когда-нибудь



НА ПУЛЬСЕ

Earth and Beyond

Получится *ли* у нее там, где провалилась *Anarchy Online?* Westwood думает, что да. Робер Коффеу

Если вы не хотите, чтобы вам проломили череп, ради Бога не называйте *Earth and Beyond* космическим симулятором, если кто-нибудь из Westwood Studios находится в пределах слышимости. Серьезно.

Главной проблемой Westwood является позиционирование *E&B*, как крупной многопользовательской RPG, а не как каким-нибудь фантастическим космическим симулятором, для которого обязательно нужен джойстик. Это происходит потому, что когда вы на нее смотрите первый раз, вы видите только открытый космос, астероидные поля, навигационные буйки, лазерные следы полетов кораблей... Ну чем это не космический сим? А вот и не угадали! Сим – это не игра, в которой есть битвы в реальном времени, как, скажем, в *Anarchy Online*. А также не игра, в которой успех битвы зависит от ваших способностей и навыков персонажа, как, например, в *EverQuest*. И уж точно сим – это не игра, в которой вы прокачиваете навыки и умения, чтобы создать уникального героя!

Мы провели не слишком много времени, играя в последнюю бета версию игры, но были очень впечатлены. Для тех из нас, кто был разочарован онлайновой осечкой *Anarchy Online*, *E&B* кажется хорошим научно-фантастическим ответом этим онлайновым эльфийским RPG. Интерфейс исключительно прост, на несколько шагов опережает любые аналоги современных онлайновых игр (эти долгие годы создания игр типа *C&C*, ориентированных на массовый рынок, многому научили Westwood). Графически *Earth and Beyond* выглядит потрясающе, особенно, когда вы видите картину нового космического корабля, созданную обладателем награды Академии Doug Chiang, нарисованную для *Star Wars Episodes I* и *Terminator 2*. Эти симпатичные корабли хорошо дополняют атмосферу игры. Да, у нас были сомнения. Как Westwood'у, разработчику, который, бесспорно, хорош только в одной области (стратегии в реальном времени), удастся запустить устойчивую онлайновую RPG? Но даже то время, которое мы провели, просто создавая новых персонажей, нас очень подзадорило. Вместо того, чтобы просто выбросить нас в огромный, малопонятный мир, в котором нужно создать героя, обладающего миллионом непонятных параметров, *E&B* поэтапно раскрывает все нюансы игры. В самом начале игры все просто и понятно и вероятность того, что вы допустите серьезную ошибку при создании персонажа, крайне мала. Нам очень понравился туториал, который научил нас играть и развивать героя с самого начала. Конечно, в зоне для новичков мы всего лишь расстреливали маленьких злобных дронов и добывали руду из астероидов, но лазерные пушки космического корабля смотрелись куда лучше, чем целая когорта гномов в смешных одеждах, разделывающих одну крысу шипастыми дубинками!

Похоже, что в *Earth and Beyond* очень много хороших вещей. Смерть не особо вас расстроит - героя оттянут на станцию, но вы не потеряете вещи и, что более важно, очки опыта. Генератор случайных миссий, как в *Anarchy Online* займет вас надолго, а три разных возможности набрать опыт (битвы, исследования, торговля) предоставят более разнообразный игровой процесс чем обычная модель «убей-их-всех».

И если бы у нас было что-то большее, чем бета версия *E&B*, мы бы не скоро начали о ней писать.

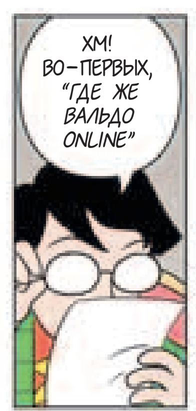
Лазерные пушки космического корабля смотрелись куда лучше, чем целая когорта гномов в смешных одеждах, разделывающих одну крысу шипастыми дубинками!

ЗНАКОМИМСЯСИГРАМИ









ВСЕМ ПОНРАВИТСЯ ИСКАТЬ В ТОЛПЕ ВЕСЕЛОГО ПЛУТИШКУ ВАЛЬДО.



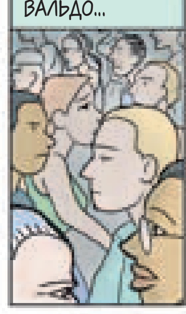
СОВРЕМЕННЫЙ УРОВЕНЬ РАЗВИТИЯ МУЛЬТИПЛЕЕР-ТЕХНОЛОГИЙ ПОЗВОЛИТ ДЕТЯМ СО ВСЕГО МИРА ВЛИТЬСЯ В ЭТУ ТОЛПУ И КАЖДЫЙ РАЗ ВИДЕТЬ ВОКРУГ СЕБЯ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ ЛИЦА.



ЧТОБЫ ЕЩЕ ДОБАВИТЬ ВЕСЕЛЬЯ, МОЖНО ДАТЬ ВАЛЬДО НЕЗАМЕТНЫЙ СО СТОРОНЫ АВТОМАТИЧЕСКИЙ БРАУНИНГ...



...И ВЫ ДОЛЖНЫ БУДЕТЕ НАЙТИ ВАЛЬДО...

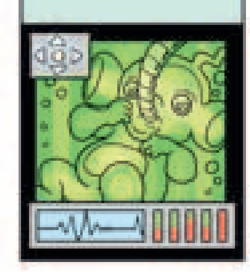


...ДО ТОГО КАК ВАЛЬДО НАЙДЕТ ВАС!

А ВОТ КЛАССНАЯ ИГРА ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ: ФЕРМА ПО РАЗВЕДЕНИЮ ТЕЛЕПУЗИКОВ!



КАКОЙ РЕБЕНОК НЕ ЗАХОЧЕТ ВЫРАСТИТЬ СОБСТВЕННОГО МИЛОГО ТЕЛЕПУЗИКА?



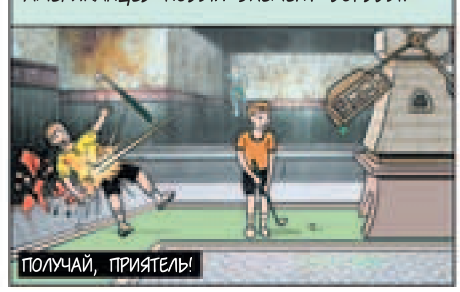
А КАКАЯ ЭТО ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ОЗНАКОМИТЬ ДЕТЕЙ С ОСНОВАМИ БИОТЕХНОЛОГИИ!



А КАК НАСЧЕТ ОНЛАЙНОВОГО ГОЛЬФА НА ДВИЖКЕ UNREAL? ВСЕ РАВНО ЭТИ СЕТЕВЫЕ АРЕНЫ УЖЕ ДАВНО ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ДЛЯ КРОВАВОЙ РЕЗНИ...



ТЕПЕРЬ ЭТУ РЕЗНЮ МОЖНО БУДЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ С БОЛЬШЕЙ ПОЛЬЗОЙ, ДОБАВИВ В ЛЮБИМУЮ СЕМЕЙНУЮ ЗАБАВУ АМЕРИКАНЦЕВ НОВЫЙ ЭЛЕМЕНТ БОРЬБЫ.



И РАЗУМЕЕТСЯ, МЕНЯ ОЧЕНЬ ЗАБОТИТ НЕПРИЕМЛЕМО ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ СЕКСУАЛЬНОСТИ В СОВРЕМЕННЫХ ИГРАХ.

КАК СДЕЛАТЬ ИГРЫ БОЛЕЕ НЕВИННЫМИ? РАЗУМЕЕТСЯ, ИСПОЛЬЗОВАТЬ В КАЧЕСТВЕ ГЛАВНЫХ ГЕРОЕВ МИККИ МАУСА И ЕГО ПОДРУГУ МИННИ!



А ЧТОБЫ ИГРА ОСТАВАЛАСЬ ИНТЕРЕСНОЙ...

Спасибо, что были с нами! Увидимся через месяц!

Группа юристов Издательства Ziff Davis.



PREVIEW

Grand Theft Auto III

В следующем месяце пользователи PC наконец-то поймут, почему фанаты PS2 так превозносят *GTAIII*, настоящий «бандитский» симулятор, который все так долго ждали. В игре вам придется выполнять самые разнообразные миссии: убивать свидетелей, убегать от стражей порядка или собирать подати с мелких мошенников. А самое главное – способ прохождения каждой миссии зависит только от вас. Вы можете угонять любые автомобили или ликвидировать представителей закона. *GTAIII* предоставляет игрокам исключительное право выбора, о котором все так долго мечтали, и, конечно же, приятно радует превосходной графикой и звуковыми эффектами. Так что начинаем угонять машины уже через месяц!



ПРОДАЖА ИГР

2001: A Sales Odyssey

Лучшие продажи прошлого года

Несмотря на экономический спад, низкие продажи PC игр и ажиотаж вокруг приставок, а также трагические события 11 сентября 2001 года, общий объем продаж компьютерных превысил объем продаж в 2000. Компания Electronic Arts выпустила 500 продуктов в 2001 году, что является выдающимся результатом для любого крупного издателя. Секрет успеха EA заключается в одном: Will Wright создал бестселлер №1, а также еще 4 игры, которые попали в Top-10.

Источник информации: *NPDTechworld*



1. **The Sims (EA)**
2. **Roller Coaster Tycoon (Infogrames)**
3. **Harry Potter and The Sorcerer's Stone (EA)**
4. **Diablo II Expansion: Lord of Destruction (Vivendi)**
5. **The Sims: House Party Expansion (EA)**
6. **The Sims: Livin' Large Expansion (EA)**
7. **The Sims: Hot Date Expansion (EA)**
8. **Diablo II (Vivendi)**
9. **Sim Theme Park (EA)**
10. **Age of Empires II: Age of Kings (Microsoft)**

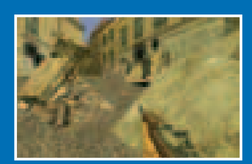


ВТОРАЯ ЖИЗНЬ: САМОПАЛ

Т. Бирл Бейкер

Самопал Года!

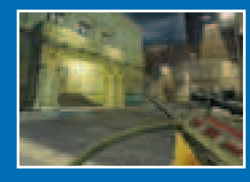
Вот и наступило время выбора «Игры Года». Вследствие того, что в этом году я играл в разнообразные моды, шароварные и бесплатные приложения к различным играм чаще чем в любые коммерческие продукты, я и представляю победителей в разделе «*Самопал Года*».



Лучший многопользовательский мод: Day of Defeat

Соискатели: *Marathon Rampancy (Unreal Tournament), Urban Terror (Quake III)*

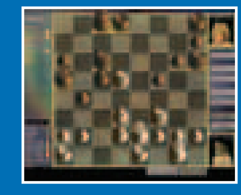
После сотен часов игры я полностью убежден, что мод WWII *Half-Life* – лучший из всех, которые мне доводилось когда-либо видеть. Команды Axis и Allied отлично сбалансированы и способны противостоять снайперам. Игровые уровни просто великолепны – они содержат большое количество удобных убежищ, кучу разнообразных переходов и укрытий, в которые можно нырнуть, чтобы перезарядить автомат или укрыться от осколков брошенной гранаты. В этой игре приходится "пользоваться" ушами так же часто, как и глазами, вычисляя солдат врага по звуку шагов и клацанью затвора. Последняя версия 2.0 более сбалансирована, в ней лучше графика и больше реализма. Отличная игра, да еще и бесплатно!



Лучший мод для одиночной игры: Poke646

Соискатели: *Azure Sheep (Half-Life), The Darkest Day (Baldur's Gate II)*

В этом году появилось очень много однопользовательских модулей *Half-Life*, но самым интересным стал именно Poke646. Этот аддон просто безупречен во всех смыслах: полный набор оружия, красивые текстуры высокого разрешения, серьезные головоломки. Добавьте к этому отличный сюжет, который включает часть оригинального сценария *Half-Life*, и вы получите лучший мод для одиночной игры!



Лучшее многопользовательское развлечение: Tie Between Bejeweled и Kung Fu Chess

Pop-Cap теперь называют эту игру Diamond Mine, однако, это все та же любимая нами *Bejeweled*, которая стала самым революционным action-puzzle со времен *Tetris*. Если же вам хочется пощекотать себе нервы и проверить реакцию – поиграйте в *Kung Fu Chess*. Вы можете двигать одновременно столько фигурок, сколько хотите, но должны ждать, пока таймер отсчитает положенное время, прежде чем перенаправить фигуру, что делает вас уязвимым для контратак оппонентов. С другой стороны, у вас есть возможность переставить фигурку в самый последний момент, загоняя противника в тщательно спланированную ловушку.

ЭКСКЛЮЗИВ!





Cate Archer вернулась с новым оружием, новыми врагами и блестящим AI, от рук которого и умереть не обидно.

no one lives forever 2

Вильям О'Нил

Возможность создать сиквел к популярной и успешной игре – это привилегия, о которой большинство разработчиков могут только мечтать. Но для тех, кто уже смог себя показать, все намного проще. Все, что от них требуется – это раздобыть финансирование, установить реальные сроки и привлечь внимание журналистов, жаждущих излить свои похвалы их очередному творению. *** При этом ребята из Monolith Productions, сидящие в Киркланде, штат Вашингтон, категорически заявляют: «Мы не хотим, чтобы наша игра выродилась в подобие Лары Крофт». *** Действительно, успех может окрылить разработчиков и пустить их по рельсам накатанного развития (именно это произошло с некогда блестящим сериалом о Ларе Крофт). Ребята из Monolith надеются не попасть в эту ловушку с *NOLF 2*. Наоборот, они хотят создать игру, не просто достойную своей предшественницы, но во всех смыслах превосходящую оригинал. *** Если запустить GameSpy и посмотреть в какие игры народ режется в онлайне, в глаза тут же бросается одна вещь: хотя игроки вовсю хвалили *NOLF*, они практически не играли в нее в сети. *NOLF* понравилась народу благодаря великолепному сюжету и интересным противникам, победа над которыми требовала немало сил. Monolith прекрасно понимает это и тратит больше всего сил именно на программирование интеллекта врагов, параллельно убеждая игроков в том, что они опять встретятся с достойными оппонентами. *** «При создании *NOLF 2*, мы пошли по принципиально новому пути, – говорит Крейг Хаббард, креативный редактор Monolith Productions и ведущий дизайнер игры. – Вместо того, чтобы прописывать все заранее, мы стараемся научить компьютер понимать, что творится вокруг. Ведь любой игрок примерно знает, что должны делать его противники, поэтому мы дали им богатый выбор возможностей и предоставили полную свободу, а все локации игры содержат подсказки искусственному интеллекту.» *** Помимо резкого повышения лютости AI, Monolith уделяет повышенное внимание шпионским аспектам геймплея, при этом «игры в прятки» должны быть более интересными и интуитивно-понятными, чем в первой части. Хаббард объясняет: «Мы ввели в игру укрытия. Когда вы проходите мимо одного из них, появляется индикатор, в данном случае – буква H, означающая, что здесь можно спрятаться».

ПРОНИКНУТЬ В DRAGONESS

В одном из стартовых уровней *NOLF 2* Кейт предстоит проникнуть в загадочный японский городок и сфотографировать встречу нескольких негодяев. Насколько сложным может быть такое задание? Да как сказать... Территория охраняется ниндзя, а все, что вы можете – это только оглушать врагов. При этом ниндзя вооружены арбалетами, мечами и шурикенами, а еще – они большие любители бросать дымовые гранаты и, в лучших традициях *Half-Life*, мгновенно исчезать и появляться, чтобы перерезать вам горло.



Мяу! Круто! Наряду с приборчиками, способными расшифровывать секретные сообщения и открывать запертые двери, Кейт получит в распоряжение смертельно опасную взрывающуюся «киску». Получи, Aibo!

Но спрятаться – это не значит просто укрыться за чем-нибудь. Буква «Н» будет еще довольно долго мерцать, и только когда это мерцание прекратится – вы спрятались. После этого, управляемые AI персонажи могут сколько угодно ходить мимо – вас они не увидят, пока вы не пошевелитесь или не издадите звук. Кстати, о звуке. Ребята из Monolith уверяют, что этот фактор будет серьезнейшим образом влиять на геймплей. По словам Хаббарда, AI будет слышать все то же, что и вы. Поскольку именно тайные операции играют в *NOLF 2* основную роль, возможность вовремя спрятаться будет критически важна, более того, многое здесь будет зависеть от самого игрока! Хаббард объясняет: «Вы сможете создать себе укрытие, вывинтив или разбив лампочки. При этом битье ламп создаст шум, а вывинчивание потребует кучу времени. Кроме того, вы можете просто войти в комнату и выключить там свет, но если ваш противник услышит шум и войдет в эту комнату, он первым делом включит его опять».

Cate Archer возвращается

Начало игры застает Cate Archer в Японии, ее задача – проникнуть в некий городок и сфотографировать встречу между несколькими подозрительными типами. При этом округу патрулируют злобные ниндзя, а стартовым оружием героини можно только оглушить противника – тут-то вы и почувствуете, как важно быть скрытным. «В начале все, что вы можете – это оглушать врагов, которые через некоторое время будут опять приходить в себя, – рассказывает Хаббард. – Почти все предметы в игре могут издавать шум – если вы что-нибудь уронили или случайно с чем-нибудь столкнулись, враги это немедленно услышат».

Оглушив противника, его можно обыскать на предмет оружия, боеприпасов, а иногда даже шпионского оборудования. Во многих играх поверженные противники как бы перестают существовать, но только не в *NOLF 2*. Если враг увидит лежащее на земле тело, он попытается привести его в чувство. Т.е. сначала просто разбудить, но если оглушенный не просыпается, то поднимется тревога. Кроме того, в зависимости от своего характера и склонностей, громилы могут или щупать у лежачего пульс, или пытаться поднять его пинками...











Однако, хотя разработчики Monolith и поощряют «бесшумный стиль игры», они уверяют, что это – вовсе не единственная возможность успешно пройти миссию. «Мы вообще стараемся исключить ситуации, когда миссия провалена», – объясняет Хаббард. «Пока мы делали *NOLF*, я успел переиграть в несколько различных игр. В одной из них можно было быстро и легко выйти из любой ситуации, и это было здорово. В другой – то мгновение, когда враг вас замечал, становилось вашим последним мгновением.» Еще до начала работ над *NOLF 2*, команда тщательно изучала рецензии и мнения, высказываемые на форумах, пытаясь понять, что же игрокам понравилось, а что – нет. Как оказалось, Хаббард был не единственным, кто ценит в играх прежде всего легкость геймплея. Многих оттолкнула от *NOLF* безумная сложность отрыва от врагов, если те вас все-таки заметили. В *NOLF 2* у противников имеется несколько «уровней настороженности». Если вы будете оставлять за собой мертвых или оглушенных противников, AI начнет догадываться, что что-то не так. Изначально враги будут просто стоять на часах и застать их врасплох будет нетрудно, но, услышав шум, они отправятся выяснять, что происходит. Опять же, есть разные уровни шума – звук разбившейся бутылки или лай собаки просто привлекут кого-нибудь, но неподвижное тело или выстрел приведут к полномасштабному прочесыванию территории, при этом разработчики снабдили искусственный интеллект указаниями, где следует искать суперагента, – например, в каких местах он может затаиться.

AI, который действительно разумен

Еще одним упреком, звучащим в адрес оригинального *NOLF*, была его чрезмерная линейность. Поэтому при создании сиквела авторы

В *NOLF 2* частота кадров увеличилась вдвое по сравнению с *NOLF*.

засунули в каждую миссию не только основные, но также и второстепенные (и даже дополнительные) задания. Второстепенные задачи могут быть как обязательными, так и нет, но их выполнение приносит очки опыта. Хаббард объясняет это так: «В *NOLF* была система набора опыта и повышения атрибутов героини по ходу игры, но от игрока при этом ничего не зависело. Теперь все по-другому, и вы сможете сами управлять развитием персонажа. При выполнении заданий вы получаете бонусные очки, и, распределяя их, улучшаете навыки Кейт». Обычно второстепенные задания крайне рискованны, но авторы заверяют, что и награда за них будет соответствующей. Более того, вас будут награждать за выполнение миссий без убийств – так Monolith поощряет stealth-стиль игры.

Чтобы окончательно поставить на линейности крест, разработчики уходят от заскриптованных сценариев. Теперь AI самостоятельно исследует мир, а значит – у каждой миссии есть множество путей к успешному завершению. Кроме того, это означает, что невозможно будет дважды пройти одну и ту же миссию одинаковым способом. По словам Хаббарда, одной из проблем *NOLF* стало то, что противника было практически невозможно потерять из виду. Авторы исправили ситуацию – когда враги прибывают на место, они прежде всего решают, где нас искать. А мы будем по возможности усложнять им работу – т.е. представлять себя на их месте и прятаться там, куда они вряд ли сунутся. А учитывая, что теоретически компьютерные персонажи могут пойти куда угодно, каждое прохождение миссии будет уникальным.

Такая модель AI дает игроку возможность обманывать противников с помощью различных трюков. Например, можно открыть какую-нибудь дверь или книжный шкаф. Противник знает, что комната и шкаф должны быть закрыты и, обнаружив, что это не так, он соответствующим образом среагирует. Более того, в некоторых сценариях игрок, в отличии от врагов, будет слабо вооружен и просто вынужден прокрадываться тайком. Именно в таких ситуациях открытая дверь и мелкие диверсии помогут вам избежать открытого столкновения. С другой стороны, будут и миссии, в которых игроку придется рыться в документах и убирать всех, кто видел его – иначе проблем не избежать. Хаббард объясняет: «Мы хотим дать игроку больше возможностей выбора – он знает, что нужно сделать, и сам решает, как этого можно добиться».

Смотрите, это движок LithTech!

NOLF 2 продолжает удивлять всех своей графикой. По словам ведущего программиста Monolith Productions Кевина Стивенса, оригинальная игра использовала тот же самый движок, что и *Shogo*, вышедший примерно за месяц до *Half-Life*. Для создания сиквела разработчики полностью переписали программную основу – *NOLF 2* показывает на экране примерно в 20 раз больше полигонов, при этом частота кадров увеличилась вдвое.

Как ни странно, высокая популярность *NOLF* усложнила задачу по созданию продолжения. Любой разработчик хотел бы делать игры, использующие новейшие достижения технического прогресса, но при этом важно помнить, что не у всех геймеров дома стоит 2-гигагерцовая машина с GeForce 3 Ti. Кевин Стивенс осуждает компании вроде id Software, заявляющие во всеуслышание: «Наша игра пойдет только на GeForce 3». Да, они, конечно, содействуют развитию технологий, но *NOLF* – это игра, рассчитанная на широкую аудиторию, и ее авторы не могут игнорировать состояние рынка и делать продукт, рассчитанный только на самое продвинутое железо. Поэтому Monolith активно использует возможность движка LithTech менять качество графики в зависимости от мощности компьютера. *NOLF 2* запустится даже на слабых машинах, но, разумеется, на современном железе игра пойдет быстрее, да и световые эффекты (огонь, вода) будут выглядеть намного красивее. Хотя разработчики понимают, что прогресс – это важно, они постоянно напоминают самим себе, что только история всех рассудит, и, по словам Кевина Стивенса, их отношение к технологии никак не влияет на содержание игры.

А как насчет моих приятелей?

Соглашаясь, что оригинальный *NOLF* был не особо популярен в сетевом сообществе, Monolith надеется исправить ситуацию с выходом сиквела, который будет включать многопользовательские моды. Помимо классического дэфматча, дизайнеры делают уникальный кооперативный режим – при совместном прохождении игры с друзьями появятся миссии, недоступные при игре в одиночку. А сильный сюжет и нелинейность сценариев подвигнут геймеров возвращаться к *NOLF 2* вновь и вновь.

И когда мы сможем поиграть?

Предполагается, что NOLF 2 выйдет к лету 2002 года, но зная, как Monolith обычно выдерживает сроки, вряд ли можно надеяться, что встреча с Cate Archer состоится до Рождества. Зато мы действительно получим полноценное продолжение. Хаббард заверяет: «Игра делалась в духе оригинального *NOLF* – это вам не *Tomb Raider 2*. Мы создаем сиквел, вобравший все достоинства первой части и свободный от ее недостатков». И судя по тому, что нам удалось увидеть, разработчики идут к своей цели верным путем.









Справа: Поскольку российские солдаты превосходят вас и по огневой мощи и по численности, скрытность является важнейшим навыком при прохождении «Сибирской» миссии.

Внизу: Каждая локация *NOLF 2* имеет свою неповторимую архитектуру. В данный момент мы находимся в Индии. Присмотритесь, и вы заметите в окне Сариту Чудхари и Денцела Вашингтона.

Игры Года

Games of the Year 2001

Лучшие игры, вышедшие в этом Великом (местами) Игровом Году

Мы могли изобразить вам сладенькую картинку.

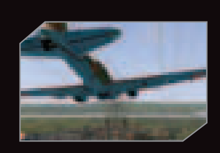
Мы могли сделать счастливые лица и сплясать танец радости. Мы могли бы сказать, что все здорово и что прошедший год был ЛУЧШИМ ГОДОМ за всю историю компьютерных игр! Но стали бы вы уважать нас после этого? Поэтому давайте признаем: 2001 год был отстойным. Да, вышло несколько игр, вызывающих благоговейный трепет, были игры с хорошими продажами, но с того момента, как приставочный рынок вступил в полосу ажиотажного развития, не проходило ни дня, чтобы компьютерные игроки не получали здоровенный пинок в свой коллективный пах.

Если вы хотите пример действительно символичного события, то это решение Microsoft о выпуске Halo только для Xbox. Компания, наиболее тесно связанная именно с PC, лишила нас самой ожидаемой в этом году игры (да, конечно, ее собираются портировать на компьютер, но мы поверим в это только когда увидим коробку собственными глазами). Если даже Microsoft начинает искать свой интерес на стороне, то почему бы и всем остальным не заняться тем же? По сути, большинство игровых воротил просто кинуло нас – либо погнавшись за приставочными баксами, либо выпустив свои игры слишком рано (или не выпустив их вообще), либо просто закрывшись. К счастью, не все так плохо. Многие лучшие игры этого года были созданы в самых неожиданных частях света. Нам нужна была свежая кровь, нам нужны были новые голоса и дизайнеры-идеалисты, не боящиеся заниматься любимым делом безо всякой надежды на прибыль и посылающие рынок к черту. И все игры, признанные в этот раз лучшими, получили свои титулы по праву и могли бы стать победителями, появись они в любом другом году. 2001 год был отстойным, но эти игры помогли нам его пережить.









Подразделение ожидает ваших указаний. Полная боевая готовность.

ИГРА ГОДА

Operation Flash

ИЗДАТЕЛЬ: **CODEMASTERS** РАЗРАБОТЧИК: **BOHEMIA INTERACTIVE**

Если в мире компьютерных игр есть место истории про Золушку, то это история *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*. Просто невероятно, что игра, которая появилась в поле зрения *CGW* в начале 2001 года, так быстро взлетела до позиции номинанта на приз Игры Года.

Если сказку о Золушке перенести в компьютерно-игровой мир, то такой Золушкой стала бы *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*. Для игрушки, еле попадавшей в поле зрения нашего журнала еще в начале 2001 года, выиграть главную

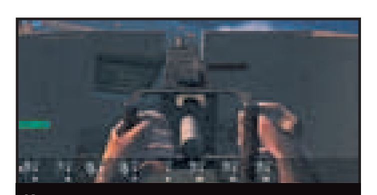
В *Operation Flashpoint* собрано все, на что стала способна компьютерная индустрия за столько лет своего развития.

награду и стать Игрой Года – это, мягко говоря, сногсшибательно.

Сюжет *Flashpoint* разворачивается в 1985 году и рассказывает вымышленную, но весьма правдоподобную историю о столкновении интересов США и СССР в этакой типичной восточно-европейской стране, которое грозит перерасти в Третью Мировую Войну. По мере развития кампании вам предстоит побывать в шкуре троих персонажей: пехотинца, танкиста и летчика. Геймплей, особенно в режиме шутера от первого лица, напоминает стремительный тактический симулятор (типа *Rainbow Six*). Но полный реализм всего происходящего все время поддерживает в вас огромное внутреннее напряжение, не давая расслабиться ни на минуту.

Ажиотаж достиг своего пика в начале марта, когда выложенная в Сеть демо-версия стремительно набрала такую популярность, что народ начал взламывать ее код и создавать собственные миссии. Когда в июне мы получили возможность оценить полную европейскую версию, мы уже знали, что это стоящая вещь, а после американского релиза (v. 1.2), состоявшегося в августе, было уже совершенно ясно, что перед нами – достойный претендент на звание Игры Года.

Черт возьми, никто из наших сотрудников, за исключением Скутера, даже не помнил о Preview по этой игре, опубликованном в далеком 97-м



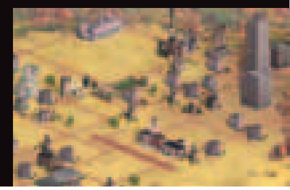
Когда держишь в руках такое оружие, уверенность в своих силах вырастает многократно.

ОСОБОЕ ДОСТИЖЕНИЕ

Лучшая игра, которая не получила награды

Civilization III

В любой другой год *Civilization III* стала бы Стратегией Года, если не Игрой Года. Но новые веяния вытеснили из списка призеров это великолепное дополнение к Залу Славы бессмертной классики. Без сомнения, *Civilization III* – одна из трех лучших игр этого года, которую не должен пропустить ни один геймер.





point

году, а тот помнил лишь потому, что сам его писал. Мы почти ничего не знали о том, что где-то в далекой Чехословакии студия Bohemia Interactive без лишнего шума и помпы делает одну из самых революционных игр, попадавших в наши руки. Революционных, но при этом вполне ожидаемых. *Flashpoint* дает геймерам то, что, по нашему мнению, компьютерные игры уже давно в состоянии им дать.

Главное достоинство *Flashpoint* - это открытый дизайн миссий. Разумеется, накладываемые на игроков традиционные ограничения в виде уровней и кампаний никуда не девались, но в рамках миссии вы можете делать практически все что угодно - путей, ведущих к ее успешному завершению, бесчисленное множество. Вы можете захватывать транспортные средства, отдавать однополчанам сложные команды - от «следуй за мной» и «иди туда» до «подбери это вооружение» или «займи эту турель и отстреливай все, что движется». Прелесть миссий заключается в том, что даже если сюжет жестко навязывает вам перемещение из пункта «*А*» в пункт «*Б*» и вы получаете соответствующие приказы, то имеется бесконечное количество способов, которыми можно добраться в нужную точку. Вы можете передвигаться пешком, можете ездить, черт побери, вы можете даже летать!

Лучше всего это можно показать на примере одной миссии, не входящей в кампанию. Вы начинаете ее во дворе, в составе взвода из 12 солдат. Задача - последовательно защитить три города. Вас окружает огромное количество техники: танки, БТР, грузовики, один или два вертолета... Игрок волен выбрать любую комбинацию транспортных средств - например, взять или все танки, или грузовики с танковым эскортом, или же отправиться на своих двоих. Все это, на самом деле, не имеет значения - чтобы выполнить задачи миссии, вы вольны делать все что угодно.

Великолепный интерфейс управления взводом позволяет отдавать солдатам и машинам четкие и конкретные приказы, временами даже кажется, что ты играешь в реал-тайм стратегию. На самом деле, *Flashpoint* находится на стыке нескольких жанров. С первого взгляда, это шутер от первого лица, но, снимая с игры слой за слоем, вы обнаружите, что она сильно тяготеет к симуляторам, к уже упомянутым стратегиям и, разумеется, к реалистичным варгеймам. При этом *Flashpoint* избегает всяческих ярлыков, ограничивающих свободу игрока, и предлагает уникальный комплексный геймплей.

Единственным серьезным сомнением, которое мы испытали, выбирая *Flashpoint* игрой года, было опасение, что игра окажется слишком «хардкорной» для некоторых геймеров. Безусловно, *Flashpoint* - игра непростая. Но опять же, здесь все определяется открытым дизайном миссий. Не важно, сколько раз в процессе прохождения уровня вы получите под зад или встретите непреодолимые трудности, все равно, бесконечное богатство возможных решений не даст настоящему геймеру бросить игру, а напротив - заставит искать и найти решение, которое будет работать (хотя таких решений всегда целая куча). *Flashpoint* обладает огромным потенциалом для повторных прохождений.

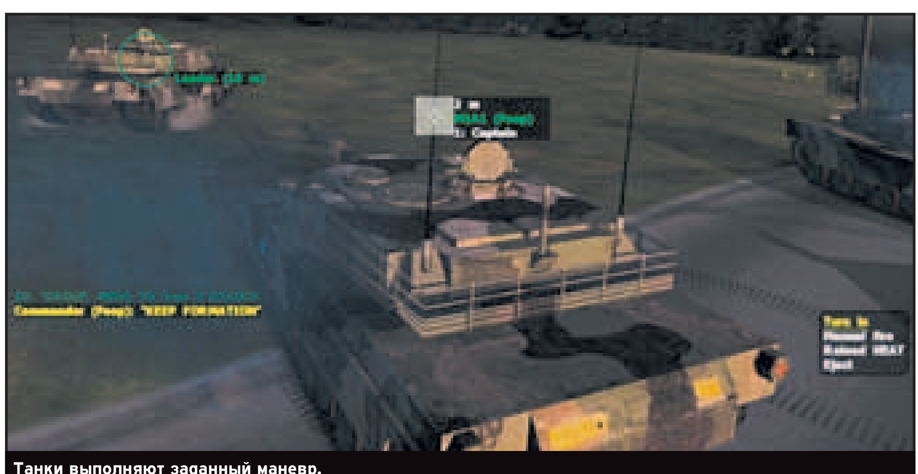
Единственной игрой, которой почти удалось потеснить *Operation Flashpoint* с пьедестала Игры Года, была великолепная *Civilization III*. Но в конце концов, мы решили отдать первенство более инновационной и неожиданной игре, а не очередному воплощению знакомой и любимой серии, пусть и отполированному до блеска, и чертовски увлекательному.

Как ни странно, самая большая проблема возникла в связи с тем, что несколько редакторов *CGW* вообще не хотели никому давать титул Игры Года - они были слишком раздосадованы кажущимся поражением в битве, которую компьютерные игры ведут против приставочных, а также удручающим впечатлением, которое на них произвели самые ожидаемые релизы этого года (*Return to Castle Wolfenstein, Tribes 2* и т.д.). Однако решающим аргументом в этом споре стало то, что среди игр, ставших победителями в различных категориях, практически не было мыльных пузырей искусственно раздутых славой своих именитых девелоперов или издателей. Наоборот, все это были инновационные и неожиданные игры, показавшие, что компьютер все еще способен делать то, что приставки не могут (и скорее всего, не смогут никогда). В целом же, прошедший год был не особо хорош для крупных разработчиков, а для геймеров он был просто адским.

НОМИНАЦИЯ: ИГРА ГОДА

Победители прошлых лет

Год	Игра
2000	**The Sims** (EA)
1999	**Unreal Tournament** (GT)
1998	**Half-Life** (Sierra)
1997	**Jedi Knight** (LucasArts)
1996	**Diablo** (Blizzard)
1995	**Gabriel Knight 2** (Sierra)
1994	**X-COM** (Microprose)
1993	**Doom** (id Software)
1992	**Links 286 Pro** (Access)
1991	**Civilization** (Microprose)
1990	**Wing Commander** (Origin)
1989	**Railroad Tycoon** (Microprose)
1988	**SimCity** (Maxis)
1987	**Empire** (Interstel)
1986	**Earl Weaver Basketball** (EA)
1985	**Ultima IV** (Origin)
1984	**Kampgruffe** (SSI)



Танки выполняют заданный маневр.

Хранящий в себе кислоту ужасный «Чужой» прямиком из одноименного фильма ждет вас в свои жаркие объятия.

ЛУЧШАЯ ИГРА ACTION

Aliens vs. Predator 2

ИЗДАТЕЛЬ: **VIVENDI UNIVERSAL** РАЗРАБОТЧИК: **MONOLITH PRODUCTIONS**

НОМИНАНТЫ: **MAX PAYNE · OPERATION FLASHPOINT SERIOUS SAM · CLIVE BARKER'S UNDYING**

Холодная война, Чарльз Бронсон, безумные хорваты и мертвецы со вскрытыми грудными клетками… 2001 год стал, возможно, одним из лучших для жанра Action за всю историю игр. Как правило, каждый год на игровом небосклоне доминировала только одна игра, подобно тому, как Кибердемоны властвовали в незабвенном *Doom*. На этот раз все получилось наоборот – каждый претендент неудержимо рвался к вершине, но все же нам удалось отобрать лучшего: *Aliens vs. Predator 2*.



Играть все три кампании – это как играть в три разных игры.

Приз мог бы достаться и *Max Payne*, этому великолепному шутеру от третьего лица с самыми красивыми эффектами. Помнится, просматривая демо-версию, мы рассуждали, откинувшись на спинки кресел: «Трюк "bullet-time" устаревает. Интересно, он вообще принесет игре хоть какую-нибудь пользу?» Однако эта фишка не просто сделала игру стильной, как фильм Джона Ву с хореографией Юна Во-Пинга, но и стала абсолютно необходимым приемом, приносящим победу. Конечно, Max Payne вышел довольно коротким, но зададим вопрос: действительно ли нам нужно еще 5 часов этой борьбы за справедливость? В любом случае, *Max Payne* получил по шапке за свою краткость. И хотя его сюжет удивляет нас интересными локациями, финал игры – это на удивление приземленное и затасканное клише. Одних лабиринтов оказалось достаточно, чтобы *Max Payne* не набрал очки, необходимые для получения награды.

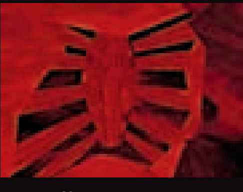
Безусловно, самой подходящей кандидатурой в категории «Лучшая Action-игра» была *Operation Flashpoint*. Хотите узнать, почему – прочтите заметку «Игра Года». Но поскольку *OFP* уже оказалась на вершине славы, мы решили воздать должное другой достойной игре этого жанра.

Serious Sam – это великолепная иллюстрация общей тенденции, наблюдаемой среди победителей: никому не известные парни делают великие игры. Будучи всего лишь раскрашенной в яркие краски и обновленной версией *Doom*, *Serious Sam* умудрился запихать тонны «безум-

ОСОБОЕ ДОСТИЖЕНИЕ

Лучший Игровой Момент

Aliens vs. Predator 2



Самые классные игровые впечатления, полученные в 2001 году, связаны не с убийством или захватом территории, а с созреванием и ростом существа, за которое мы играем. Имеется в виду момент из *AvP2*, когда вы, в роли еще совсем юного Чужого, прогрызали чьи-то ребра, чтобы вырваться из тела-инкубатора на воздух и ощутить сквозь покрывающую вас родовую слизь дуновение свободы. Отныне место Джона Херта в качестве самого авторитетного источника по вскрытию грудных клеток заняла игра *Aliens vs. Predator 2*.

ного экшена» в коробку ценой всего в 20 долларов. *Serious Sam* уводит нас из мрачных космических коридоров и готических замков предыдущих игр, переносит в наполненные светом пространства под открытым небом и обильно заселяет их врагами. И хотя мы любим награждать малоизвестных разработчиков, *Serious Sam* не попал на вершину почета из за того, что это, увы, всего лишь *Doom-2001*.

Aliens vs. Predator 2 выделяют из общей массы 2 вещи – замысловатый сюжет и великолепные элементы дизайна, использованные, чтобы воссоздать три разных биологических вида. Даже игра за непоколебимого Морпеха (шутер от первого лица) несет стиль фильма «Чужие» и передает напряжение и ужас лучших сцен этой картины. Оказавшись в личине Хищника, вы можете избрать более медленный, дьявольски изощренный стиль, так пугавший вас во время кампании за Морпеха. И наконец, кто сможет отказать себе в удовольствии поиграть за стремительных Чужих, перелетающих от одной стены к другой и отрывающих врагам головы?

Добавьте к этому великолепному дизайну талант знаменитых сценаристов Monolith, использовавших весь опыт, накопленный при создании *NOLF* и снабдивших игру напряженными и увлекательными диалогами и сюжетными ходами. Ребята из Monolith заслуживают похвалы еще и за то, что полностью отбросили традиционный для шутеров метод подачи сюжета, а сделали ставку на память игрока и его чувство времени. Да, движок LithTech Talon не настолько сглажен и отполирован, как *Unreal* или *Quake*, особенно когда речь идет о сетевом коде, но это нисколько не умаляет качества геймплея. Пройдя все три кампании, вы по сути пройдете три различных игры, и кто сможет сохранить спокойствие, примеряя экзокостюм Морпеха, прыгая на свою жертву невидимым Хищником или кусая врага трех-языковым ртом Чужого?

За инновационный подход к геймплею и за гигантский прогресс в подаче сюжета в шутере от первого лица *AvP2* получает титул Лучшей Action-Игры Года.

Самые классные игровые впечатления, полученные в 2001 году, связаны не с убийством или захватом территории, а с созреванием и ростом существа, за которое мы играем. Имеется в виду момент из *AvP2*, когда вы, в роли еще совсем юного Чужого, прогрызали чьи-то ребра, чтобы вырваться из тела-инкубатора на воздух и ощутить сквозь покрывающую вас родовую слизь дуновение свободы. Отныне место Джона Херта в качестве самого авторитетного источника по вскрытию грудных клеток заняла игра *Aliens vs. Predator 2*.



Сочная картинка как раз для тех, кто мечтал поохотиться на Арнольда в «Хищнике».



Обнимающее лицо многопалое уродство радует только твоих врагов.

ЛУЧШАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

Aliens vs. Predator 2

ИЗДАТЕЛЬ: **VIVENDI UNIVERSAL**
РАЗРАБОТЧИК: **MONOLITH PRODUCTIONS**

НОМИНАНТЫ: **OPERATION FLASHPOINT • RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN • COUNTER-STRIKE • IL-2 STURMOVIK**

Мы были чертовски близки к тому, чтобы в очередной раз присудить эту награду *Counter-Strike*. Эта игра настолько отточена и так засасывает, что в любое время вы можете найти какого-нибудь редактора *CGW* сидящим в лаборатории и сражающимся за спецназ или за террористов (в зависимости от своего характера) на cs_dust2, cs_italy или на еще какой-нибудь карте. Тем не менее, в данной категории было еще несколько достойных претендентов, например, *Return to Castle Wolfenstein*, или даже *«Ил-2 Штурмовик»*.

Удивительно, но факт – больше всего редактора *CGW* подсели именно на *Aliens vs. Predator 2*. По нашему мнению, командный аспект *RtCW* совсем неплох, но ни одна из поставляемых с игрой карт не была так хороша как уровень из демо-версии (атака на пляже). Сетевой режим *«Ил-2»*, позволяющий комплектовать экипажи самолетов из живых игроков, великолепен, но многие из нас все еще враждебно относятся к самой идее классических авиасимов.

AvP2 привлекла внимание возможностью сетевой игры за принципиально разных персонажей, при этом разница между расами не сводится к наборам пушек и предметов – выбирая сторону, вы тем самым определяете стиль геймплея. Мы даже не будем говорить сейчас о других интересных модах, встроенных в *AvP2*. Да, сетевой код оригинальной версии был слабоват, но для этого в онлайновом мире существуют патчи, и, обновив игру, мы пришли к выводу, что больше всего удовольствия получаем именно тогда, когда сходимся чтобы отгрызать друг другу головы, стрелять и рубить.

ОСОБОЕ ДОСТИЖЕНИЕ

Лучшее Оружие

Огнемет из Return to Castle Wolfenstein's

Очень тяжело признавать, что огнемет – это лучшее, что есть в игре, но, к сожалению, дела обстоят именно так. Бьющие из этой штуки потоки реалистичного объемного пламени возвращают нас в детство, когда любимым занятием было поджигать все подряд... впрочем, пардон, возможно эти строки читает кто-нибудь чрезмерно впечатлительный...



Плохие парни ходят в *Wizardry 8* большими группами. А такие воины не раз помогут Вам в казалось бы безвыходных положениях.

ЛУЧШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Wizardry 8

ИЗДАТЕЛЬ: **SIR-TECH CANADA** РАЗРАБОТЧИК: **SIR-TECH CANADA** | НОМИНАНТЫ: **ANACHRONOX**

Творение старой школы, сделанное с любовью ветеранами игровой индустрии, которые точно знают, что и как они делают.

Забудьте на секунду о том, что *Wizardry 8* - это однозначный победитель в номинации «Лучшая ролевая игра года» и классика своего жанра. Мы к этому еще вернемся. Прежде всего, давайте возблагодарим Бога за то, что эта игра вообще существует. Потому что на протяжении многих лет *W8* была игрой, для которой время остановилось, игрой, которая вечно пребывает в разработке и никогда не родится на свет.

Еще в 1998 году мы сделали *Wizardry 8* темой номера и с трепетом рассказывали читателям о состоянии работ над продолжением одного из самых прославленных игровых сериалов. Наряду с *Ultima* и *Might and Magic*, серия *Wizardry* является столпом великого триумвирата хардкорных компьютерных RPG. Мы так ждали ее...

Грустно об этом говорить, но в конце 90-х годов все три сериала начали угасать. *Ultima* отправилась гореть в адском пламени после релиза ужасной *Ultima IX*. Компания 3DO торопливо выпускает под логотипом *Might and Magic* одну игру за другой, а такая «дойка» неизбежно означает творческую гибель. Что касается *W8* - где же она, черт возьми?!

Вскоре после той публикации компания Sir-Tech, невзирая на все свои прошлые заслуги, столкнулась с финансовыми проблемами, - она не могла найти издателя для *W8*. Никто не хо-



Все симпатичные лошадки... должны умереть.

ОСОБОЕ ДОСТИЖЕНИЕ

Лучшее Чувство Юмора

Anachronox

Прежде чем сгореть, компания Ion Storm все-таки умудрилась выпустить *Anachronox* - и этот поступок заслуживает награды. Эпическая ролевая игра Тома Холла блистала великолепными юмористическими диалогами и скриптовыми сценками в лучших традициях приключенческих игр от LucasArts. Эти диалоги и сценки были абсолютно не нужны с точки зрения сюжета - их единственной целью было развеселить нас. Классно обставленный уход всеми любимых «мальчиков для битья» игровой индустрии.

тел публиковать эту игру. Ее время прошло. Народ играл в *Diablo, Baldur's Gate* и *EverQuest*. Никто не хотел возвращаться к классике и в походовом режиме обшаривать подземелья, созданные древней канадской компанией. *W8* исчезла из новостных сводок и все о ней забыли.

Все, кроме Sir-Tech.

В этом году, проявив потрясающую решимость и волю к победе, Sir-Tech наконец-то смогла выпустить *W8*. У игры по-прежнему нет издателя - компания распространяет ее непосредственно через онлайновый магазин «Электронный Бутик». Нам пришлось покупать ее там за свой счет, точно так же как и вам. Но самым потрясающим и удивительным оказалось то, что даже по прошествии многих лет, *Wizardry 8* стоит потраченных на нее денег - до самого последнего пенни и даже чуть-чуть сверх того. *W8* - это достижение. Это выполненная в лучших традициях старой школы, чрезвычайно хардкорная игра с походовыми боями, с любовью созданная ветеранами индустрии, которые прекрасно знали, что делали. Неудивительно, что они не могли найти издателя - эта игра является воплощенной «анти-попсой». Но именно эти особенности десятикратно увеличивает ее ценность! Мы еще не сталкивались с ролевой игрой такой глубины и сложности, так откровенно плюющей на веяния времени. Как и в случае с великим сериалом *Jagged Alliance*, Sir-Tech вновь показала всем, что она может делать потрясающе сильные вещи, способные очаровать игрока и наполненные всепобеждающим чувством юмора (в основном, благодаря великолепной озвучке персонажей).

В *Wizardry 8* есть все, о чем так долго мечтали поклонники сериала. Сюжет начинается на том самом месте, где заканчивается предыдущая часть, но для новичков предусмотрен старт «с нуля». Звучит невероятно, но вы можете импортировать в игру свою партию из 7-ой части, бережно хранимую более 5 лет. Дизайн уровней и подземелий выше всяких похвал (один только город, построенный на дереве, чего стоит), а боевая система, в лучших традициях сериала, сложна, но не чрезмерно. Учитывая принадлежность *W8* к старой школе, ее графика хороша просто на удивление, с четким и современным 3D-движком, прекрасно справляющимся со своими функциями. Мы ожидали худшего.

Если Sir-Tech действительно не выпустит больше ни одной игры, это будет хотя и печальная, но достойная концовка. Но не будем сейчас оплакивать эту потерю, а вознесем лучше хвалу *Wizardry 8* - великолепному достижению компании и лучшей ролевой игре 2001 года. Несмотря ни на что, эти ребята завершили легендарную серию на высочайшем уровне.

Достижение Sir-Tech выглядит тем более удивительным, если вспомнить, какие ролевые игры изначально казались самыми ожидаемыми и многообещающими. Примерно год назад мы предвкушали выход *NeverWinter Nights, Dungeon Siege, Morrowind* и *Arcanum*. Из этих четырех названий свет увидел только Arcanum, совершенно не оправдавший возлагаемых на него надежд. По иронии судьбы, единственным конкурентом *Wizardry 8* в данной номинации был *Anachronox* - еще одна RPG из разряда «разрабатываемых веками» и тоже от компании, игр которой мы больше не увидим. Кстати, *Anachronox* - отличная вещь, стоящая потраченного на нее времени.



Эпические битвы подобные этой помогли *TOB* победить в этой номинации.

ЛУЧШЕЕ ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

ИЗДАТЕЛЬ: **INTERPLAY** РАЗРАБОТЧИК: **BIOWARE** | НОМИНАНТЫ: **DIABLO II: LORD OF DESTRUCTION, THE SIMS: HOT DATE**

Большинство адд-онов - это сляпанные на скорую руку сценарии, положенные на диск и продаваемые за кругленькую сумму. Адд-оны, которые действительно расширяют и обогащают оригинал, очень редки - как правило, если за год выходит хоть одно такое дополнение, оно автоматически становится победителем в данной категории. Но, к счастью, в этом году мы имели возможность выбирать из целых трех претендентов, каждый из которых являл собой великолепный пример "правильного" адд-она. Каждый из них выводил оригинальную игру на новый уровень, и с легкостью мог бы стать победителем в данной номинации год или два назад.

Дополнение к *Diablo II* не просто расширяет ассортимент монстров - оно меняет разрешение экрана и добавляет 2 новых класса героев, целый игровой акт, а также горы новых артефактов. Оно не просто раздвигает границы игры, а добавляет в нее новые элементы, сохраняя при этом отточенный баланс, которым всегда славилась компания Blizzard. *Hot Date* внесла в сериал про *Симов* вещь, которую все игроки требовали уже давным-давно - возможность нормально выходить из дома.

Той соломинкой, которая окончательно склонила чашу весов в пользу *Throne of Bhaal*, стали не новые заклинания, способности героев, классы или подземелья - ею стал замечательный финал всей саги *Baldur's Gate*. *Throne of Bhaal* совершил то, что должна была сделать для своей серии *Ultima IX* - устроил популярной вселенной великолепные проводы. Это превосходная награда и исполнение желаний для всех тех, кто вел своего героя с самого первого уровня в *BG1*. За отличный сюжет и достойное завершение великой серии мы присуждаем награду детищу компании Bioware - *Throne of Bhaal*.

ОСОБОЕ ДОСТИЖЕНИЕ

Самая большая неудача *CGW*

Вердикт Black & White

Что тут можно сказать? Возможно, у нас было помрачение рассудка. Но сейчас уже всем ясно, что *Black & White* не заслуживала пяти звезд, поставленных ей в нашем первом обзоре. Безусловно, искусственный интеллект впечатлял, но после того как прошло первое ослепление, мы, хоть и с опозданием, поняли главную проблему этой игры: она занудна. Разве что вы ДЕЙСТВИТЕЛЬНО балдеете от гигантских обезьян...



Это может напомнить Вам традиционный RTS, но нововведения в *Kohan: IS* – как дуновение свежего ветерка, как глоток кислорода.

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

Kohan: Immortal Sovereigns

ИЗДАТЕЛЬ: **STRATEGY FIRST** РАЗРАБОТЧИК: **TIMEGATE STUDIOS** | НОМИНАНТЫ: **CIVILIZATION III • FALLOUT TACTICS • MONOPOLY TYCOON • STRONGHOLD**

Каждый год мы надеемся увидеть игры, несущие в себе что-нибудь уникальное, поднимающие геймплей на новые высоты, переворачивающие основы своего жанра и вдыхающие в него новую жизнь. Компания Timegate Studios прислушалась к нашим желаниям и создала именно такую вещь. Когда *Kohan: Immortal Sovereigns* очутилась на прилавках много месяцев назад, это была маленькая игрушка, не сопровождаемая дорогостоящими маркетиновыми кампаниями и лживыми рекламными анонсами, призывающими вас потратить кровные баксы. И при этом сразу стало понятно, что *Kohan* привносит в жанр новое измерение. Эта игра одновременно является эволюционным развитием и революцией в компьютерных стратегиях.

Очевидно, что *Kohan: IS* сдвинул жанр в новом направлении. Эволюция и революция в одном лице.

Используемая в *Kohan* система управления ресурсами делает упор на балансе спроса и предложения, а не на традиционном микро-менеджменте юнитов. Вместо того, чтобы заставлять своих добытчиков бегать туда-сюда и складировать в нужном месте руду, лес и золото, вы управляете экономикой на более высоком уровне – прикидываете доход, выясняете, где у вас недостаток, а где – избыток и т.д. И чтобы отучить сборщиков ресурсов от лени, вам не надо как сумасшедшему кликать на них, нужно лишь прикинуть, не пора ли ввести ли в строй еще одну компанию?

Да, компанию! В данном случае под этим словом подразумевается не кучка юнитов, держащихся рядом друг с другом, а организованная боевая единица. Имея возможность как угодно настраивать состав таких групп, вы определяете, например, стоять ли лучникам сзади или смело лезть в первый ряд. Поскольку для содержания компаний с различным составом требуются разные типы ресурсов, автоматически устаревает схема «наклепать кучу однотипных юнитов и бросить их в атаку». А вот стратегия вдумчивого планирования и конструирования компаний работает очень хорошо, поскольку искусственный интеллект вполне справляется с непосредственным управлением вашими бойцами. Вы можете

Грамотное планирование кампаний и правильное использование творческого потенциала упорядочивают RTS.

ОСОБОЕ ДОСТИЖЕНИЕ

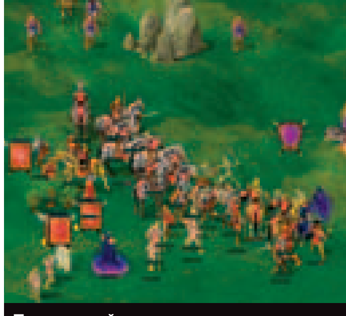
Лучшая Музыка

Tropico

Очень нечасто какой-нибудь игре удается наполнить вас энергией и создать хорошее настроение, и *Tropico* – это как раз такой редкий случай. Ее великолепная музыка идеально передает атмосферу нищей банановой республики, и вот вам уже кажется, что латиноамериканские ритмы у вас в крови. Лучший саундтрек года, однозначно.

быть уверены, что отдельные юниты внутри компаний будут вести себя в бою по-умному – лучники не побегут в рукопашную, а конники не полезут прямо на копья врагов. На ваши плечи, таким образом, ложится решение более общих тактических задач – когда начинать отступление, какой выбрать маршрут, как развивать экономику... Добавьте сюда понятие «зоны контроля», определяющее боевые возможность компании в зависимости от ее состава и окружающей местности, и вы поймете, что за внешней простотой скрывается глубокая и сложная игра, сочетающая лучшие черты походовых стратегий (вроде *HoMM*) с динамизмом тактических RTS (наподобие *Myth*).

Стратегический жанр подвержен неприятной тенденции – он становится скучным, сам себя копирует, изобилует повторами и плагиатом. Раз в несколько лет у кого-нибудь рождается хорошая свежая идея и после этого всякий сброд пытается нажиться на ее эксплуатации. Однако именно в последнее время этот жанр может похвастаться реальными нововведениями и прогрессом. Одним из очень сильных кандидатов на нашу награду была *Civ III*. Многие считают, что это лучшая игра серии и новая точка отсчета качества для походовых стратегий. Да, добавление фактора культуры и другие улучшения в



Прекрасный день для охоты на нехороших парней.

геймплее делают игру практически совершенной, но в конечном итоге *Civ III* – это не революция, а эволюция выведенной Сидом Мейером беспроигрышной формулы успеха.

Monopoly Tycoon и *Stronghold* – это две исключительно творческие и оригинальные игры, предлагающие новые подходы к геймплею. Но небольшой размер не позволяет им выйти на «чемпионский уровень». *Monopoly Tycoon* придал классической «Монополии» глубину, которая и не снилась настольному прототипу. *Stronghold* перенес игроков в средневековый замок и дал людям, знающим о феодализме только по книгам, возможность почувствовать себя властелином виртуальной цитадели. *Fallout Tactics*, сочетающий лучшие моменты *Fallout* и тактическую глубину серий *Jagged Alliance* и *X-COM*, тоже очаровал многих наших редакторов.

Но хотя каждая из перечисленных выше игр сама по себе была вполне достойным претендентом на награду, реальное соревнование развернулось между двумя тяжеловесами – *Civ III* и *Kohan*. И хотя мы все очень любим Сида, пальма первенства была отдана неизвестной команде, которой удалось влить в застоявшийся жанр свежую кровь.



Это не только противостояние противнику – *Squad Battels* заставит Вас позаботиться о Ваших войсках.

ЛУЧШИЙ WARGAME

Vietnam Squad Battles

ИЗДАТЕЛЬ: **HPS SIMULATIONS** ДИЗАЙНЕР: **JOHN TILLER** | НОМИНАНТЫ: **SHOGUN: TOTAL WAR, WARLORD EDITION**

На протяжении почти 20 лет на PC не выходило ни одного тактического воргейма, посвященного вьетнамской теме, и после такого перерыва тем более приятно встретить достойную игру. Творение Джона Типпера под названием *Vietnam: Squad Battles* совершенно неотразимо, его главные действующие герои – простые солдаты. Типпер не пошел по легкому пути, механически перекрасив традиционных фашистов во вьетконговцев, и смог доказать, что жанр классических воргеймов еще жив! Хотя игровой движок нельзя назвать ни особо инновационным, ни выдающимся, сценарии и интерфейс создают некую атмосферу, выделяющую игру из целого ряда занудных продуктов, выдающих себя за воргеймы.

Игра далеко не так революционна, как победитель прошлого года *Combat Mission*, но она заставляет вас заботиться о своих бойцах, изо всех сил стремиться к победе, и вообще, ее геймплей содержит все те базовые компоненты, которые в последнее время все реже и реже встречаются в жанре. В основном, это удается благодаря грамотному использованию автором важнейших элементов дизайна – таких как вспомогательное оружие и состав взвода; все это доказывает, что талантливый дизайнер все еще способен привнести в старую систему новые интересные фишки.

К сожалению, создается впечатление, что большинство компьютерных воргеймов застряли в 70-х годах. Вместо новых дизайнерских решений, они предлагают игрокам новые наборы сценариев на движках, которым давно пора на пенсию (*Bulge '44*, *Divided Ground*) и которые основаны на настольных правилах возрастом в несколько десятилетий. В то время, как настольные игры продолжают двигаться вперед, компьютерные воргеймы застыли на месте. Господа Mark Herman, Richard Berg и Kevin Zucker! Вы нужны жанру «computer wargames»!

ОСОБОЕ ДОСТИЖЕНИЕ

Лучший Враг

Serious Sam



Лучшим противником в 2001 году стал не какой-нибудь глумливый демон-лорд или свихнувшийся робот, а обычный солдат, который, невзирая на отсутствие рта, сумел криком пробить себе путь к вершинам славы. С момента своего первого появления в демоверсии, безголовый солдат-камикадзе из *Serious Sam* прочно занял место самого выдающегося врага, из всех встреченных нами.

Даже покупка/продажа всяческого скарба и получение квестов в *DAoC* не так раздражает.

ЛУЧШАЯ ОНЛАЙНОВАЯ ИГРА

Dark Age of Camelot

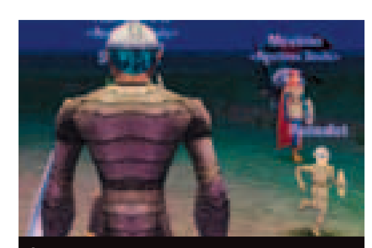
ИЗДАТЕЛЬ: **VIVENDI UNIVERSAL** РАЗРАБОТЧИК: **MYTHIC ENTERTAINMENT** | НОМИНАНТЫ: **ANARCHY ONLINE**

Черт побери, а ведь в этом году намечалась революция! Предполагалось, что на нас обрушится целый поток замечательных онлайновых ролевых игр, предлагающих совершенно разный геймплей. Ожидалось, что мы окунемся в самое пекло битвы в *World War II Online*, будем гонять на летающих автомобилях и крушить все вокруг в Anarchy Online, погрузимся в таинственный и грубоватый мир Британии времен короля Артура в *Dark Age of Camelot*. Но несколько многообещающих игрушек умудрились сами себя заживо похоронить, выйдя слишком рано и в неиграбельном состоянии. И когда пыль, под-

DAoC предлагает удивительную утонченность базового игрового процесса, где все налажено и совершенно.

нятая падением этих мультиплеерных метеоритов, осела, оказалось, что реальных претендентов всего два – почти доведенная до ума научно фантастическая MMORPG и еще одна игра, действительно отполированная до блеска.

Что же это за штука такая – *Dark Age of Camelot*, – которая приковала к себе внимание и тех сотрудников *CGW*, которые любят подобные игры, и тех, кто отнюдь не является поклонниками массивных онлайновых RPG? Добилась ли она этого, подняв геймплей *EverQuest* на новый уровень качества? На самом деле, нет. Просто *DAoC* смогла удивительным образом отточить и облагородить игровой процесс *EQ*, авторы подтянули все что можно и сделали геймплей легким и приятным. Помните, как мы теряли время в *EQ* в ожидании, пока наш хилый эльфийский разум запомнит новое заклинание? Помните, как после поражения от какого-нибудь Темного Эльфа, вы были вынуждены упрашивать встречного барда или некроманта помочь вам, а в случае отказа – в одиночку бежать в глухомань, туда,



Атмосфера игры совершеннее и правдоподобнее, чем у конкурентов.

где остался труп вашего героя, окруженный поджидающими вас убийцами? *DAoC* в таких случаях приходит на помощь игроку и избавляет его от подобных проблем. Обычно вам нужно просто подождать минуты три, поскольку здоровье, мана и выносливость восстанавливаются довольно быстро. Если же герой умер, он теряет только очки опыта, часть которого вы можете вернуть, если придете на могилу и помолитесь (т.е. все имущество остается при вас). Вам нуж-

ОСОБОЕ ДОСТИЖЕНИЕ

Самый Большой Патч

World War II Online

Десятки тысяч геймеров радостно принесли домой диск с *World War II Online*... и оказались вынуждены скачивать патч размером 76 Мб. Многие таки скачали его, но в конце концов бросили игру, столкнувшись с жуткими проблемами и фатальным и багами. *WWII Online* останется в нашей памяти не за свою грандиозность и претенциозность, а как самый худший старт онлайнового проекта за всю историю игр.

но собрать группу единомышленников, чтобы вместе отправиться убивать монстров? Вместо долгой возни с окном чата, вы просто нажимаете соответствующую кнопку и специальные фильтры показывают вам всех персонажей, которые не прочь присоединиться к герою. И несмотря на то, что схема управления местами довольно загадочна (кнопка F6 включает боевой режим! интересно, кто до такого додумался?), в целом экранный интерфейс четок и легко настраивается игроком.

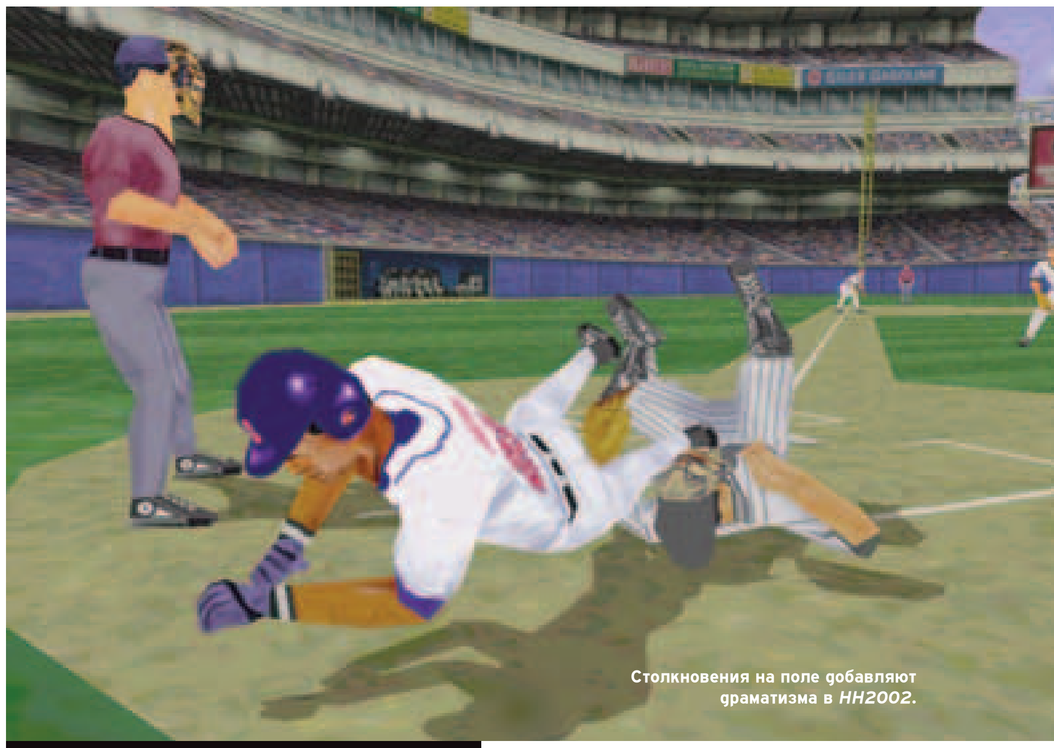
Отточенный геймплей - это здорово, но еще более приятным сюрпризом стал идеальный старт игры, прошедший как по маслу. Люди без проблем регистрировали эккаунты, все сервера работали, выполнив формальности, вы просто запускали игру и начинали исследовать мир, сражаться и т.д. Это был потрясающий контраст с играми, требующими для нормальной работы гигантские патчи, зачастую содержащие в себе новые версии игровых движков (в этом месте икнулось *World War II Online*) или изобилующие боевыми и квестовыми багами (*Anarchy Online*). Если не считать нескольких мелких проблем, запуск *DAoC* прошел на удивление гладко.

Можно поставить игре в вину отсутствие сильного сюжета. Я имею в виду, что если в *EQ* вы ходили в походы на драконов, то в *DAoC* вы в основном вынуждены рубиться с другими высокоуровневыми персонажами. Да, какой-нибудь сюжет (например, война между Королевствами) пошел бы игре на пользу. Но *DAoC* предлагает такое количество различных классов и рас (и их сочетаний!), что вы не прогадаете, если просто будете пробовать одну комбинацию за другой и прокачивать героев уровня этак до 20-го. Посмотрим, смогут ли ребята из Mythic выдержать взятый темп и предложить нашим высокоуровневым персонажам какое-нибудь более веселое занятие, чем бесконечные драки друг с другом.

За исправление практически всего, что так доставало в *EQ*, за демонстрацию того, что запуск массовой онлайновой RPG не обязательно должен напоминать падение авиабомбы мы вручаем нашу награду *DAoC* и присуждаем ей титул Онлайновой Игры этого года.Тонкости игрового процесса всячески приветствуются, но плавный запуск все же важнее всего. Люди могут легко зарегистрироваться на онлайновом сервере для получения счета или сразу вступить в игру, побегать, потрепять, вообще кому что нравится. Сравните это с играми, которым были необходимы огромные патчи, фактически содержащие основный движок (*WWII Online*, ку-ку) или странные бои и баги в миссиях и квестах (*Anarchy Online*). За исключением нескольких незначительных недочетов *DAoC* запускается настолько плавно, насколько можно надеяться.

Вы можете ругать игру за то, что в ней нет «понятия» высших уровней. То есть вы можете совершать набеги на драконов в *EQ*, но в *DAoC* вы вряд ли сможете побороться с другими противниками такого же уровня. Пока суть высших уровней «Realm vs. Realm» требует улучшений, в игре так много классов и рас - с реальными огромными различиями - что стоит просто поиграть за них. Посмотрим, сможет ли Mythic держаться в таком же темпе и предоставить таким крутым парням как мы что-нибудь еще кроме как убивать друг друга.

За исправление всего того, что требовало доработки в *EQ*, предоставление доказательств, что новая MMORPG при запуске не похожа на вспышку коробка со спичками, мы провозглашаем всеобщее признание и уважение лучшей онлайновой игре года.



Столкновения на поле добавляют драматизма в *HH2002*.

ЛУЧШАЯ СПОРТИВНАЯ ИГРА

High Heat 2002

ИЗДАТЕЛЬ: **3DO** РАЗРАБОТЧИК: **3DO** | НОМИНАНТЫ: **CHAMPIONSHIP MANAGER • COLLEGE YEARS • EA SPORTS GAMES**

Хотя *High Heat 2002* не нес таких серьезных улучшений по сравнению с предыдущей частью, какие были в *HH2001* по сравнению с *HH2000* (а уж если сопоставить *HH2000* и *HH1999*, то прогресс будет вообще почти не заметен), очередная серия *High Heat* оказалась достойным развитием прославленной бейсбольной линии. *High Heat Major League Baseball 2002* - это попрежнему лучший симулятор нашего национального хобби на всех платформах.

Игра взяла от предыдущих частей идеальную систему учета статистики и четкий интерфейс взаимодействия подающего и отбивающего, и при этом она сделана на новом графическом движке. Благодаря сильно возросшему количеству полигонов и игроки, и стадионы выглядят намного реалистичнее. Ощущение, что мы присутствуем на настоящем бейсбольном матче, усиливается великолепной анимацией игроков, тренеров и зрителей, заставляющей поверить в подлинность происходящего.

Если говорить откровенно, мы были близки к тому, чтобы вообще не присуждать награду в этой категории. Жанр спортивных игр уже много лет пребывает в состоянии упадка, совсем немногие продукты могут предложить тот уровень качества, которого от них ожидают компьютерные игроки. И эти немногие качественные вещи приходят откуда-то с периферии. За исключением продуктов от EA Sports, единственными серьезными противниками *High Heat* в борьбе за награду стали несколько, по сути, текстовых игр старой школы. Мы с глубоким уважением относимся к *Championship Manager*, но эта штука оказалась слишком сложной для наших глупых голов. А *The College Years*, несмотря на все свои нововведения, все же слишком коротка. Соответственно, корону в этом удручающе отстойном году получает *High Heat*.

ОСОБОЕ ДОСТИЖЕНИЕ

Лучшая Игра, в которую мы не играли

Rails Across America

По отзывам многих наших внештатных сотрудников, *Rails Across America* - это очень, очень хорошая игра. Мы уважаем их мнение, но увы, ни один из редакторов *CGW* так и не раскачался сыграть в этот симулятор американского капиталиста XIX века, получивший 4 с половиной звезды. Надеемся, что наша неспособность получать удовольствие от краж скота не станет для вас препятствием - играйте на здоровье!

IL-2, штурмующий Нацистские позиции в оккупированном русском городе.

ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР

IL-2 Sturmovik

ИЗДАТЕЛЬ: **1C** РАЗРАБОТЧИК: **1C:MADDOX** НОМИНАНТЫ: **BATTLE OF BRITAIN • INDEPENDENCE WAR 2 MS FLIGHT SIMULATOR 2002 • NASCAR RACING 4**

Выбор *«Ил-2 Штурмовик»* Симулятором Года стал одним из самых единодушных за всю историю нашего журнала. Стороннему наблюдателю может показаться, что так получилось, потому что в целом год был неурожайным на симуляторы, особенно авиационные. И якобы именно этот факт помог *«Ил-2 Штурмовик»* стать победителем и закрыл путь другим хорошим играм. Так вот: *«Ил-2»* - это не просто лучший симулятор 2001 года, это лучший симулятор на тему Второй Мировой Войны за всю историю компьютерных игр, а также один из лучших авиасимуляторов всех времен.

Вы спросите: почему? Самый простой ответ заключается в том, что эта игра умудряется делать все именно так, как надо. Опять же, большинство игр, претендующих на место в Зале Славы, как правило, делают все как надо. Любители симуляторов требуют от них реализма - как в физике, так и в мельчайших деталях. Но *«Штурмовик»* ведет себя «абсолютно правильно» во всем - от идеальной летной модели до исторически точного воспроизведения звуков



«Ил-2» не только лучший симулятор 2001 года, это вообще самый лучший симулятор WWII и один из величайших авиасимуляторов всех времен и народов.

на поле боя Второй Мировой, о которой большинство американцев, включая и тех, кто считает себя знатоками военной истории, все еще имеют довольно смутное представление.

Управление штурмовиком (или BF-109, Як-9 и еще кучей других самолетов) - это достаточно трудное и опасное дело. Благодаря правильно смоделированным эффектам турбулентности и реалистичному управлению, самолеты ведут себя как небрежно собранные драндулеты (каковыми они зачастую и являются). Даже простой взлет заставит вас изрядно попотеть. Но пугаться не стоит, даже если вы новичок. При том, что физика смоделирована настолько точно, что даже хардкорные профи останутся довольны, уровень реализма можно настраивать в очень больших пределах и в целом игра доступна самому широкому кругу потребителей.

Даже новички смогут оценить огромное количество мелочей, создающих игровую атмо-

ОСОБОЕ ДОСТИЖЕНИЕ

"Лучше красный, чем мертвый"

Bohemia Interactive, Croteam, 1C:Maddox

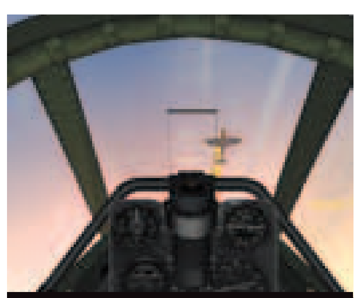
Все думали, что они могут только стоять в очередях за хлебом. А оказалось, что люди из Восточной Европы тоже занимаются делом и создают лучшие в мире PC-игры. В знак братской солидарности мы салютуем «красным звездам» 2001 года - Croteam (*Serious Sam*), 1C:Maddox (*«Ил-2 Штурмовик»*) и Bohemia Interactive (*Operation Flashpoint*).

сферу. Модели самолетов выглядят потрясающе, демонстрируя различную раскраску и эмблемы реальных боевых подразделений. Но самое большое впечатление они производят, когда разваливаются в воздухе. Пули и зенитные снаряды оставляют в крыльях и фюзеляжах зияющие дыры, взрывы разносят корпуса на куски... Кроме того, вы можете наблюдать, как экипажи бомбардировщиков занимают свои места за пулеметами, а затем покидают их.

Мы еще не сказали ни слова о том, что творится на земле. Поскольку главным героем игры является штурмовик, большая часть миссий связана с атакой наземных целей. Но эти задания не сводятся к банальному обстрелу колонн грузовиков или складов с боеприпасами. Проносящаяся внизу земля демонстрирует потрясенному игроку полномасштабные боевые действия с участием танковых соединений, наполняющих воздух грохотом и лязгом. А с чем можно сравнить впечатления от прохождения через полосу плотного зенитного огня с висящем на хвосте Bf-109, потому что только таким образом можно подобраться достаточно близко и дать пару ракетных залпов по танковой колонне?

В *«Ил-2»* есть все, что должно быть в настоящем симуляторе: прекрасная графика, замечательный звук, превосходные эффекты, великолепный мультиплеер - вообще, все здорово. Эта игра вполне достойна стать Игрой Года, и некоторые редакторы *CGW* были готовы отдать ей главный приз. Но даже если бы *«Штурмовик»* и не вышел в 2001 г., в жанре симуляторов есть еще несколько вполне достойных претендентов на награду.

Из-за небольшого количества авиасимов, мы расширили данную категорию и включили в нее все типы симуляторов. *Microsoft's Flight Simulator 2002* стал очередным безупречным воплощением уважаемой всеми серии, он с честью справился с кошмарной задачей повысить уровень детализации земной поверхности в 100 раз. Воздушные бои *Battle of Britain* доставили игрокам несколько приятных моментов, несмотря то, что сама тема уже давно навязла в зубах. Independence War 2 продолжает проверять нас на знание физики, в то время как NASCAR Racing 4 по-прежнему пытается заставить нас поверить, что гонки по кругу на скорости 200 миль в час требуют серьезного стратегического подхода. Так что если вам кто-нибудь скажет, что симуляторы мертвы, знайте - он не имеет о предмете разговора ни малейшего понятия.



Bf-109 практически попал в перекрестье прицела. Сейчас мы его завалим.



ЛУЧШАЯ КЛАССИЧЕСКАЯ ГОЛОВОЛОМКА

Bejeweled

ИЗДАТЕЛЬ: **POP-CAP GAMES** РАЗРАБОТЧИК: **POP-CAP GAMES**

Когда оглядываешься назад, становится понятно, что это событие было невинным, как первая покупка «травки» в жизни любого наркомана. «Вот, - сказал кажущийся абсолютно безобидным человек, - возьмите дискету, здесь одна из наших маленьких игрушек». Среди раздирающего уши грохота выставки E3, эта игра, предложенная мне, имела мало шансов на серьезное изучение. Черт побери, она занимала одну дискету! Одну из тех цветных дискет, с помощью которых мы загружаем зависшие компьютеры, яркая, розовая, новенькая - никому и в голову бы не пришло воспринимать ее всерьез. Но спустя три недели валявшаяся на столе дискетка привлекла внимание одного из редакторов *CGW*. «Что это за штуковина? - подумал тот, - гляну и сотру».

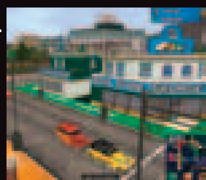
Так началась эпидемия *Bejeweled*. Простенькая головоломка поглотила все время несчастного редактора, а коллеги смеялись над ним, пока не попробовали сами - и долгие часы их бесценного рабочего времени канули в эту черную дыру. Если бы Игра Года выбиралась по количеству часов, суммарно потраченных на нее, то *Bejeweled* легко получила бы эту награду, так как она проникла на все редакционные машины и прочно там обосновалась. Она стала самой скачиваемой программой на сайте MSN.com и темой долгих споров о преимуществах различных игровых стратегий. Великолепная музыка, звучащая после при «сгорании» очередной цепочки, сообщения «Превосходно!», появляющиеся после того, как вы сделали правильный ход, - все это делает ее такой же простой и неотразимой, как *Тетрис*.

ОСОБОЕ ДОСТИЖЕНИЕ

Лучшее использование лицензии не по назначению

Monopoly Tycoon

Компания Infogrames смело шагнула в ту сферу, куда еще ступал ни один издатель, и превратила настольную «Монополию» в чрезвычайно веселую и интересную игру, не имеющую с оригиналом ничего общего, кроме отдельных названий и общего настроя. Великолепный искусственный интеллект и увлекательный геймплей *Monopoly Tycoon* стали, наверное, самым приятным сюрпризом этого года.



Позвольте нам идти смело дальше и оставьте в покое!

РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА

Pool of Radiance

НОМИНАНТЫ: **MAJESTIC • SURVIVOR: THE INTERACTIVE GAME • WORLD WAR II ONLINE**

Мы получили в этом году чертову дюжину булочек, выпеченных из дерьма, поэтому конкуренция за почетное звание «Разочарования Года» была жесткой. Многие, очень многие крупные издатели вытерли компакт-дисками свои задницы, засунули эту гадость в красивые коробки и всучивали нам по 30 долларов за штуку. Но какое «нечто» было самым мерзким? Разжижающая мозги скучища от EA под названием *Majestic* – отстой высочайшей пробы? Или *Survivor: The Interactive Game*



Множество крупных издателей выкинули свои отстойные творения на CD, но кто же был самым «отстойным»?

от Infogrames – самая бессмысленная и неиграбельная вещь со времен легендарного *Trespasser*. А как насчет великолепно обставленной кончины *World War II Online* – победителя в номинации «худший запуск онлайнового проекта»? Пытаться играть в любую из этих вещей – это все равно, что прыгать с парашютом, будучи запертым в тесной туалетной кабинке, – от летящего отстоя просто невозможно увернуться. Итак, нам извергли кучу дряни, достойной второго места, но кому же отдать первый приз? Это был трудный выбор, но в тяжелой борьбе почетный титул достался *Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor* от Ubi Soft – игре, умудрившийся забрызгать всех и вся.

Как оказалось, у разработчиков *PoR* огромное количество незастегивающихся ширинок, своей игрой они радостно осквернили и лицензию D&D, и фундаментальные основы играбельности. Но самый сильный плевок в физиономию получили те, кто купил *PoR*, так как в Ubi Soft не только надругались над самой прославленной и всеми любимой торговой маркой – серией AD&D-шных ролевок под названием «Gold Box», но и добавили, просто ради смеха, баг, чистящий игрокам жесткие диски. Можно даже не упоминать ужасный интерфейс, отвратительный однообразный геймплей, отсутствие отыгрыша роли в ролевой игре и все остальные серьезные просчеты этого кошмара. Предательство геймерского доверия и славного имени серии «Gold Box» обеспечили *Pool of Radiance* звание Худшей Игры 2001 года.

ОСОБОЕ ДОСТИЖЕНИЕ

Худшее использование лицензии

Survivor



Если бы встал вопрос о том, давать ли играм отрицательные рейтинги и выставлять ли «отрицательные звезды», *Survivor: The Interactive Game* стал бы мощным аргументом в пользу такого подхода. Чем играть в нее, уж лучше поиграться с тем, что у вас болтается между ног. Эта игрушка рабски копирует структуру популярного телешоу, при этом упуская все, что делает его популярным. Почему компания Infogrames, выступившая в качестве издателя, не смогла извлечь хоть какой-нибудь урок из собственного успеха с *Monopoly Tycoon*?

ЛУЧШАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Действительно быстрые CPU

НОМИНАНТЫ: GEFORCE3TI 500 GRAPHICS CARD · CREATIVELABS SOUNDBLASTER AUDIGY SOUND CARD

Награда в номинации «Лучшая Технология» присуждается сразу двум компаниям: *Intel* и *AMD*. В середине 2001 г. Intel подошел к барьеру в 2 гигагерца, а в конце года вы уже могли купить Pentium 4 с частотой 2.2 GHz. Хотя многие люди (по крайней мере, из числа сотрудников корпорации *AMD*) склонны преуменьшать значение этого, факт остается фактом - камни Pentium 4, перевалившие за 2 GHz, - сверхбыстрые. Это самые быстрые процессоры из всех, которые мы когда-либо тестировали. Единственный серьезный недостаток Pentium 4 заключался в том, что вплоть до конца 2001 года покупка такого камня означала переход на более дорогую и медленную память RAMBUS. Но и эта проблема была недавно решена с выходом материнских плат для Pentium 4, поддерживающих DDR-память.

AMD продолжает свой словесный джихад против монстра *Intel* - в течение всего года эта корпорация наступала на пятки своему конкуренту. Основную борьбу *AMD* развернула против так называемого «Мифа больших мегагерц». Идея *AMD* заключается в том, что сама по себе тактовая частота - это не единственный показатель производительности процессора. Что же предпринял этот небольшой производитель? Он создал процессор Athlon 1.7 GHz и назвал его Athlon XP 2000+. Лихо?! Добавка «2000+» - это попытка убедить покупателей в том, что процессор Athlon XP 1.7 GHz такой же быстрый, что и Pentium 4 2 GHz. Каким образом подобный трюк может развенчать миф о больших мегагерцах - выше нашего понимания, учитывая, что такое изменение названия камня как раз и способствует распространению этого мифа. Тем не менее, Athlon XP 2000+ действительно очень быстр и, учитывая, что его стоимость примерно на 200 долларов ниже, чем у Pentium 4 2.2 GHz, это прекрасный выбор для тех, кто хочет собрать себе машину подешевле.

ЛУЧШИЙ УДАР ЛБОМ ОБ ДВЕРЬ

RAMBUS

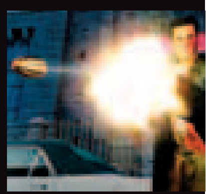
Война между различными типами памяти была напрямую связана с описанной выше войной процессоров. Она развернулась между производителями чипсетов *DDR* и *RAMBUS*. Никто и не сомневался, что память *DDR* быстрее, чем *RAMBUS*, но тот факт, что она еще и дешевле, нанес *RAMBUS* решающий удар, хотя это был единственный тип памяти, устанавливаемый на материнские платы для Pentium 4. В то время, когда поклонники процессоров Athlon пели хвалу *DDR*, корпорация Intel пыталась всех убедить в преимуществах памяти *RAMBUS*. Но факты - вещь упрямая: 256 MB памяти PC2100 *DDR* стоят в районе $50, а 256MB памяти *RAMBUS* - около $70. Это существенно, в особенности, если учесть, что *DDR* обгоняет *RAMBUS* по производительности, а процессоры от AMD дешевле, чем Pentium 4.

Еще одним ударом для *RAMBUS* стало то, что память *DDR* более универсальна. Ее можно наращивать по одному модулю, а *RAMBUS* - только попарно. Сейчас, когда появились материнские платы для Pentium 4, поддерживающие *DDR*, можно смело сказать, что война между этими стандартами памяти закончена и сторонам пора подписывать перемирие. Главное здесь - вовремя подать перо.

ОСОБОЕ ДОСТИЖЕНИЕ

Лучшая инновация для злоупотребления

Max Payne's Bullet-Time



Эффект «Bullet-Time» в *Max Payne* сделан так здорово и является таким важным компонентом геймплея, что без него игру просто невозможно себе представить. Мы думали, что это будет не более чем очередной прикол, а получили великолепную фишку, в корне меняющую игровой процесс в жанре шутеров. Теперь остается только наблюдать, как в следующем году этот трюк возьмут на вооружение абсолютно все.

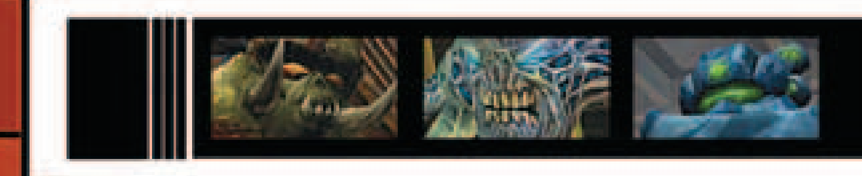


КАК МНЕ НАДОЕЛИ ВЫСКАЗЫВАНИЯ о том, что PC-игры мертвы и что все лучшее выходит только на приставках нового поколения! Что *Halo* – это само совершенство и окончательный убийца *Half-Life* (мы, кстати, действительно так думали еще три года назад, когда об Xbox не было ни слуху ни духу). Каждый день я вынужден слушать вздор, который несут редакторы «Видео» из «*Страны Игр*» (мы сидим с ними в одном офисе), что на PC нет и не будет шутеров, выглядящих так же здорово как *Halo*, имеющих такой же интересный однопользовательский режим, такой же потрясающий AI и т.д. и т.п...

Знаете что, приставочники? Молитесь и готовьтесь к худшему, ибо грядет *Unreal II*! Мы уже успели в него поиграть и твердо знаем, что он даст здоровенного пинка всем вашим «Покемонам» и спасет компьютерные игры!

UNREAL II

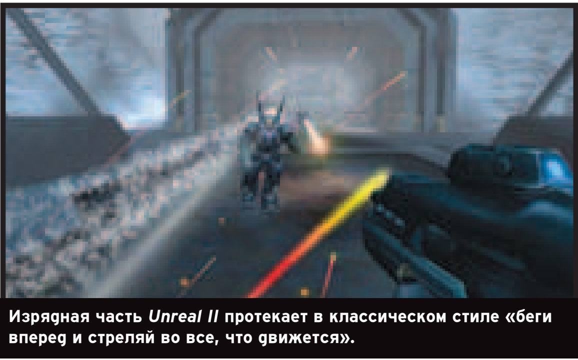
СПАСИТЕЛЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ВСЕ БЛИЖЕ И БЛИЖЕ... И МЫ УЖЕ УСПЕЛИ С НИМ ПОЗНАКОМИТЬСЯ! ТОМ ПРАЙС







В зависимости от класса, десантники и наемники носят различные комплекты брони. Перед вами легкобронированный морпех.



Изрядная часть *Unreal II* протекает в классическом стиле «беги вперед и стреляй во все, что движется».





Легкобронированная наемница.

Те, кто не играл в *Unreal* или в его квази-продолжение *Unreal Tournament* (Игра года-1999 по версии *CGW*), пропустили две основополагающие игры, определившие облик и содержание жанра шутеров на много лет вперед. *Unreal*, вышедший в 1998 году, стал настоящим технологическим прорывом, он на полную катушку использовал возможности новомодных тогда 3D-ускорителей и выдавал графику, от которой у людей просто отвисала челюсть. Затем, в 1999 году вышел *Unreal Tournament*, который поднял многопользовательские шутеры на новый уровень качества и улучшил и без того совершенный движок. Что касается *Unreal II*, то он возвращается к своим однопользовательским корням, не забывая при этом про великолепный мультиплеер, который сделает реальностью все самые смелые мечты фанатов *UT*. С технологической точки зрения, нас ждет самая прогрессивная игра на PC, но на сегодняшний день главной заботой разработчиков из Legend является, как ни странно, не столько код, сколько сам игровой процесс – т.е. геймплей.

Правосудие – это ты

Действие *Unreal II* происходит в той же игровой вселенной, что и действие оригинала. Но теперь вы – не преступник, пытающийся вырваться с планеты-западни. Вы – человек, по долгу службы посещающий различные миры, каждый из которых обладает уникальными ландшафтами и монстрами. Вы – чиновник Колониального Департамента Земли, патрулирующий границу недавно освоенного участка космоса – нудная, рутинная работа. Вы действуете практически в одиночку, ваши возможности и ресурсы крайне ограничены. Ваше непосредственное начальство – Гражданское Правительство на Земле, но оно является чисто номинальным органом власти, а всем заправляют Военно-Промышленный Комплекс и мега-корпорации (подобно Корпорации Liandry из *UT*).

Домом вам служит старенький корвет под названием Atlantis, на его борту происходят все события между боевыми миссиями. Во время перелетов от планеты к планете вы можете свободно расхаживать по звездолету и общаться с экипажем. Между прочим, то, как вы будете разговаривать с тем или иным подчиненным, определит ваши отношения и облегчит/усложнит получение информации. Система диалогов прямо позаимствована из приключенческих игр – гуляем, жмем кнопку Use, выбираем нужные реплики. Надоело болтать – продолжаем бродить. В принципе, можно вообще ни с кем не разговаривать, а всю дорогу спать в капитанской каюте (это сильно сокращает время ожидания следующей миссии). Ну, а на планетах вас ждет бешеный Action – собственно, в этом и заключается суть игры. Каждая миссия предлагает свой стиль геймплея. Космическому шерифу приходится заниматься самыми различными вещами – от традиционного «беги и стреляй во все, что движется» до управления группами бойцов и освобождения заложников. Сюжетная линия, достойная хорошей космической оперы, раскроется в ходе 13 брутальных миссий – множество неожиданных поворотов, драматических развязок и т.д. В двух словах ее можно пересказать так: идет большая грызня между разными фракциями (корпорации, наемники, инопланетяне), в какой-то момент происходят события, подпадающие под вашу юрисдикцию, вы вмешиваетесь и прекращаете конфликт, по ходу дела выяснив его причины.

Довольно болтовни – пора играть!

Несколько месяцев назад мы посетили офис Legend Entertainment и смогли своими глазами увидеть и изу-


Десантник в средних доспехах.

чить некоторые почти готовые уровни тогдашней пре-альфы (в тот момент разработчики со дня на день ждали, когда Epic пришлет окончательную версию движка, и занимались воплощением своего концепт-арта в реальных моделях и текстурах). Увиденное произвело на нас огромное впечатление и заставило с нетерпением ждать релиза.

Мы смогли пройти целую миссию – с начала до самого конца. Это позволило не только ознакомиться с игровой механикой, но и укрепило наши надежды на то, что игра будет динамичной и интересной, и при этом сохранит фирменную глубину и атмосферность серии *Unreal*.

Миссия состояла из двух частей. В первой части вы приземляетесь на челноке рядом с небольшой и плохо охраняемой вражеской базой. Пробиться через охрану совсем не трудно, но с момента захвата контроля над базой начинается вторая часть – и это уже действительно интересно.

Во-первых, вы получаете небольшое подкрепление, которое поможет удержать захваченное, – легкобронированные снайперы и тяжелые пехотинцы с ракетницами. Команды подчиненным отдаются примерно так же, как в *UT* вы приказывали ботам охранять двери, следовать за вами и т.д. Затем волна за волной начинают накатывать враги и ваши парни раз за разом их выносят. Оружие просто великолепно – от огнемета (у которого, правда, пока еще нет пламени, но мы точно знаем, что в финальной версии это будет супер!) до базуки, стреляющей в альтернативном режиме сразу четырьмя ракетами. В целом, сражения чрезвычайно кровавы и интересны.

Мои глаза! Они не вынесут такой красоты!

Ребята из Legend показали нам некоторые еще не до конца готовые уровни – просто чтобы мы могли оценить масштаб игры. В одной из миссий нужно найти экипаж челнока, который разбился и завяз в болоте, кишащем инопланетянами. Действие начинается прямо под дюзами вашего корабля, севшего на вершине поросшего травой холма. Вокруг ночь, капает дождь, но огни вашей ракеты превращают его капли в светящиеся точки и кое-как рассеивают тьму. Вы углубляетесь в топи, чтобы отыскать радиомаяк, выброшенный терпящими бедствие морпехами. После того, как место катастрофы будет найдено, нужно в целости и сохранности доставить солдат на свой корабль и эвакуировать. Но засада из нескольких Izarians (см. иллюстрацию) превращает ваш отход в кошмар, приходится одновременно сражаться

ОРУЖИЕ

Игры серии *Unreal* всегда славились своим уникальным вооружением, и *Unreal II* не станет исключением. Помимо традиционных снайперских винтовок, пулеметов, шотганов и других земных стволов, игроков ожидает несколько поистине дьявольских машин уничтожения. Большинство из них Legend хранит в строгом секрете, но кое-что нам все же удалось увидеть:

БАЗУКА. Для нее имеется пять типов гранат, которые смогут удовлетворить даже самого взыскательного взрывов пиротехника – фугасные (для громких взрывов), дымовые (для ваших глазок), с токсическим газом (приготовьтесь отключиться), стасисные (замедляют движения в стиле "Matrix"), EMP – эффективны против роботов-убийц (кстати, мы уже говорили вам, что там будут роботы-убийцы?).

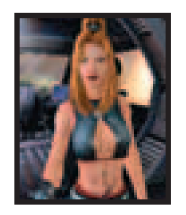
ТРЕЗУБЕЦ IZARIAN. Эти омерзительные существа носят штуки, напоминающие огромные вилки. Прототипом трезубца послужила винтовка ASMD из *UT*, он может или метать стрелы, втыкающиеся во врагов, а затем взрывающиеся, или служить рейлганом.

ALIEN LEECH GUN. Стреляет пиявками. Если вы не в курсе, что делают пиявки, то раздобудьте одну и попробуйте сами. Амуниция извивается и вообще выглядит классно.

ALIEN SPIDER GUN THINGIE. Еще один пример прикольной амуниции – что-то вроде паука, засунутого в ствол. Пока не очень понятно, как эта штуковина действует, но, похоже, перед нами аналог лазерной винтовки.

TAKKRA: A HUNTER-SEEKER DRONE. В режиме атаки дроны окружают врага и расстреливают из лазеров. В защитном режиме окружают игрока и сбивают летящие в него пули и снаряды.

MIND CLAW. Псионическое ружье, высасывающее из врага энергию, пока вы удерживаете его в прицеле. Если противнику удастся улизнуть, то начинает высасывать энергию из вас.

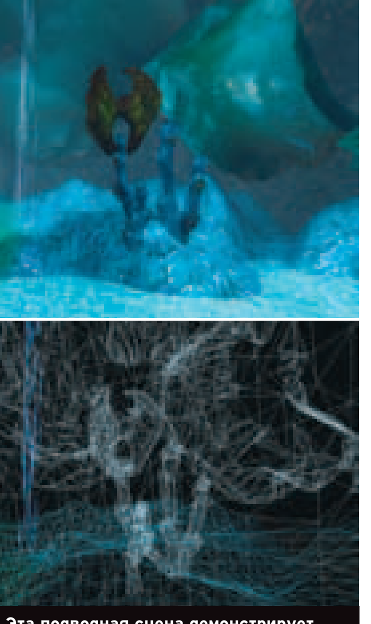


КОМАНДА

Aida Shen *(на картинке вверху)* совмещает обязанности вашего первого помощника и шефа разведки. Именно она будет проводить все брифинги перед миссиями и давать во время боя ценные указания по радио. В прошлом девица служила в военной разведке и у нее остались кое-какие связи, позволяющие периодически получать подкрепления от компаний, вербующих наемников. Ее знания и опыт так же незаменимы для вас, как и коротенький топик, который она все время носит. **Isaak** — бортовой инженер, оружейник и исследователь. Попросился на Atlantis, так как надеялся отдохнуть после своей предыдущей работы (он был инженером на огромном линкоре). Если вы найдете где-нибудь классное инопланетное оружие, принесите его на корабль, и Isaak приведет пушку в рабочее состояние. **Ne'Ban —** это единственный, кто так до сих пор и не понял, что Atlantis — это самое гиблое место службы во всей галактике. Собственно, он попал сюда по программе обмена офицеров между Колониальным Департаментом Земли и недавно открытой инопланетной расой. Это чучело искренне верит, что служба на Atlantis — большой почет. Ne'Ban пилотирует корабль от одной миссии к другой.



Строение на заднем плане – гигантская лаборатория, где мы спасаем заложников.



Эта подводная сцена демонстрирует в 100 раз больше полигонов, чем было в *Unreal Tournament*, – и все идет на GeForce 2.

и искать в темноте безопасный путь. Несмотря на то что миссия абсолютно линейна, ее мрачная гнетущая атмосфера все время держит вас в напряжении и не позволяет думать ни о чем постороннем.

Другой уровень демонстрирует легкость переходов от тесных тоннелей к обширным открытым пространствам. Вы приземляетесь на планете, поверхность которой покрывает гигантский живой организм – со стороны это выглядит как холмистый сельский пейзаж. Ваша задача – отыскать контрабандистов, незаконно прибывших сюда в надежде поживиться ресурсами этого чудища. Завязывается бой, затем погоня, и, убегая от вас, они попадают в какую-то напоминающую рог пещеру (помните Sarlaac Pit из «Возвращения Джедая»?), ведущую в лабиринты – внутренности огромной зверюги. В этих органических тоннелях полно жижи, и они кишат крошечными светящимися насекомыми, танцующими вокруг игрока.

Кроме того, нам показали несколько уровней, достойных восхищения хотя бы за свой великолепный художественный стиль. Внутренняя архитектура инопланетного корабля со странными колоннами и контрфорсами повсюду оставляет за бортом даже фильмы серии «Чужие». Между прочим, эти колонны и контрфорсы – не просто красивые текстуры, налепленные на стены (как это обычно бывает в играх), а полноценные трехмерные модели, являющиеся частью уровня. Другая миссия протекает на планете, целиком покрытой океаном, на дне которого построены гигантские города, как будто сошедшие со страниц романа Жюля Верна. Мы еще раз столкнулись с открытыми пространствами в миссии, разворачивающейся вокруг древнего религиозного артефакта, защищенного непроницаемым силовым полем – мы прямо-таки разрывались между желанием как следует рассмотреть этот предмет и мерцающее поле вокруг него и многочисленными посадочными шлюпками, из которых тут и там высаживались десантники. Даже внутренние помещения корвета Atlantis производят большое впечатление – все эти пучки проводов и бесконечные панели...

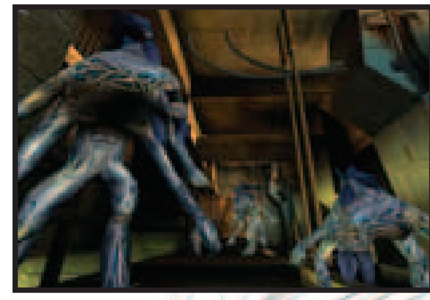
Как это работает

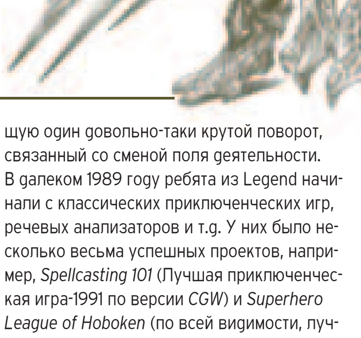
Уровень детализации и количество полигонов, используемых для отображения всех этих красот, просто поражает воображение. При отрисовке уровней движок использует в сотни раз больше треугольников, чем *Unreal Tournament*, а для моделей – в десятки раз. Кроме того, Legend применяет новую фирменную систему обсчета частиц (именно

А КАК НАСЧЕТ РЕЖИМА MULTIPLAYER??

Понятно, что *Unreal* невозможно представить себе без мощного мультиплеера (хотя в данный момент разработчиков намного больше заботит одиночный режим). В *Unreal II* будут почти все моды из *UT*: deathmatch, capture the flag, domination и assault. Кроме того, планируется новый режим с рабочим названием XMP (расширенный мультиплеер) – противостояние команд, состоящих из бойцов различных классов, с сильным стратегическим уклоном. На данный момент известно совсем немного подробностей (работа в самом разгаре), но суть заключается в следующем: у каждой команды есть репликатор оружия – машина, выдающая по вашему желанию любые стволы. Максимальный технологический уровень оружия (например, переход от огнеметов к базукам) и скорость производства зависят от количества контрольных точек, удерживаемых командой. Звучит идея довольно интересно – этакая смесь Team Fortress с реал-тайм стратегией. Как только нам станет известно что-нибудь новое о XMP, мы сразу дадим вам знать.







НОВЫЙ ВРАГ

Izarians – только одна из нескольких новых рас, которые появятся во вселенной *Unreal*. Эти неуклюжие, многоногие зверюги не очень далеко продвинулись по пути эволюции (по сути, это злобные космические обезьяны, берущие числом), но, тем не менее, на то, чтобы держать в лапах оружие, им мозгов вполне хватает. Izarians настолько тупы, что не застегивают броню, а вдавливают ее в кожу, что приводит к врастанию (вы часто будете видеть кровь, капающую с их тел в тех местах, где кончается броня). Надеюсь, мы еще не скоро встретимся с ними в реальной жизни!

она позволяет светящимся мушкам так красиво порхать). Технологическая демка показывает столбы дыма, реалистично поднимающиеся вверх от красочных языков пламени. Венцом всего этого стал запуск ракеты, пролетевшей через облако дыма и оставившей после себя турбулентный след. Это был самый красивый дым из всех, которые мне когда-либо доводилось видеть. Система освещения великолепно справляется со своими функциями – создает у игрока нужное настроение и держит его в напряжении.

Разумеется, космические десантники, наемники корпораций и Skaarj (кстати, вы в курсе, что это слово произносится как «Скар»?), населяющие описанные выше уровни, тоже выглядят весьма впечатляюще. Представители всех этих групп бывают разных размеров (в зависимости от класса брони – легкого, среднего или тяжелого). Список «чужих» пополнят уже упомянутые Izarians (гигантские пауки), раса роботов, подводные телепаты Shians и еще кое-кто. Все инопланетные расы будут иметь различные вариации и общее число новых алиенов достигнет 25. Программисты Legend разработали инструментарий для анимации моделей под названием GOLEM, который позволит художникам (а также людям, создающим моды к *Unreal*) воплотить свои самые смелые замыслы. GOLEM обладает несложным интерфейсом, позволяющим на лету добавлять реалистичные фазы анимации и создавать разные скины для моделей. Одной из впечатляющих новинок игры, реализуемой простым плагином, входящим в состав GOLEM, является возможность заставлять персонажей провожать глазами движущиеся объекты и поворачивать головы им вслед.

Когда это станет реальностью?

К тому моменту, когда вы будете читать эти строки, Epic должна уже закончить движок. После этого Legend останется только завершить все детали и подготовить игру к релизу – теоретически это должно произойти в конце лета или в начале осени. Конечно, Legend предстоит немало работы, но качество того, что мы видели собственными глазами и трогали собственными руками, внушает твердую уверенность, что ожидания фанатов оправдаются и *Unreal II* станет шедевром – как с технологической, так и с игровой точки зрения. Ну и, разумеется, спасет PC-игры.

Legend Entertainment

Вопрос: что объединяет Гарри Поттера и тяжеловооруженного наемника корпорации Praxis? Ответ: они оба являются детищами компании Legend Entertainment. Эта студия имеет долгую и славную историю, включающую один довольно-таки крутой поворот, связанный со сменой поля деятельности. В далеком 1989 году ребята из Legend начали с классических приключенческих игр, речевых анализаторов и т.д. У них было несколько весьма успешных проектов, например, *Spellcasting 101* (Лучшая приключенческая игра-1991 по версии *CGW*) и *Superhero League of Hoboken* (по всей видимости, лучшая игра на PC из всех, когда-либо созданных по мотивам комикса).

А затем эти парни вдруг бросили делать адвенчуры и в 1997 году приступили к работе над *Wheel of Time*. После Wheel of Time, ставшим их первым опытом в жанре 3D-Action, они создали адд-он к *Unreal – Return to Na Pali*. На неизбежный вопрос: «А как же приключенческие игры?» руководитель студии Mike Verdu отвечает так: «Главный элемент адвенчур – интересный сюжет – стремительно становится необходимым атрибутом всех остальных жанров. Мы собираемся использовать наш богатый опыт в написании мощных сюжетов при разработке *Unreal II*». И несмотря на то что компания не может похвастаться длинным списком шутеров от первого лица, сам факт, что она существует аж с 89-го года и работает в данный момент под руководством разработчика оригинального *Unreal*, внушает уверенность, что эти ветераны игровой индустрии не подведут.



РОБЕРТ КОФФЕЙ



В ЭТОМ ГОРОДЕ КАЖДУЮ СЕКУНДУ ПРОИСХОДИТ МИЛЛИОН ИСТОРИЙ И MAXIS СОБИРАЕТСЯ РАССКАЗАТЬ ВАМ ИХ ВСЕ...

SimCity 4

SIMCITY – ЭТО ФУНДАМЕНТ КОМПАНИИ MAXIS, ЕЕ КРАЕУГОЛЬНЫЙ КАМЕНЬ и главная торговая марка. Забудьте о сумасшедших прибылях, которые принесла серия *The Sims* со всеми ее адд-онами, – без *SimCity* Maxis бы просто не было. Вот так. Именно эта игра принесла компании славу, но за массовым психозом, вызванным выходом *The Sims*, все об этом как-то подзабыли. Хотя нет, не все. Во всяком случае, в Maxis не забыли. И не забыла та самая команда разработчиков, которая более года не подавала о себе вестей, но по-прежнему страстно предана идее градостроительства. И сейчас эти ребята готовят к спуску на воду очередной флагман под названием *SimCity*. Это будет самый большой, самый сложно устроенный и при этом самый легкий в обращении *SimCity* за всю историю серии. Игра настолько величественна, что авторы просто не смогли удержать эту весть в секрете до запланированного на E3 официального анонса.
Разумеется, мы были просто обязаны поделиться тем, что узнали со своими читателями – ведь речь идет об одной из действительно легендарных игровых серий на PC и о компании, породившей эту серию.

Призовые объекты, например, эта городская ярмарка, не просто красиво смотрятся – они еще и непосредственно влияют на поведение жителей.

Что нам удалось выяснить

Большинство нововведений *SimCity 4* являются прямыми следствиями уроков, вынесенных из невероятного успеха *The Sims*. Отныне вам не придется бороться с мелочами вроде прорыва канализации. Вместо этого игроку предлагается иметь дело с общей картиной, сложенной из Симовских семейств, как из маленьких кирпичиков.

Появятся элементы сюжета. Люди всегда мечтали рассказать другим историю построенного собственными руками города, из маленьких событий они складывали биографии подопечных Симов. *SimCity 4* блестяще решает эту проблему. В игру встроен виртуальный фотоальбом и геймеры смогут обмениваться своими альбомами через Интернет. Но вот вопрос: как воспроизвести эмоции, связанные с воспитанием Симов, которые заставляли нас проводить за игрой долгие часы? Как заставить людей полюбить виртуальный город так же, как они любили виртуальных человечков?

Команда разработчиков *SimCity 4* знает, как добиться этого – они выносят на первый план личные цели и желания игроков и дают им возможность самим создавать свою игру. Кроме того, используется принцип, взятый из классических стратегий, – геймера манят связкой вообра-



Лениво ползущие по небу тучи и анимированная береговая линия делают город еще более «живым».

Очень многие фишки, **добавленные в *SimCity 4***, являются **прямым результатом уроков**, вынесенных из **ошеломляющего успеха** *The Sims*.

жаемых морковок, подвешенных на конце палки, и заставляют его все глубже и глубже забираться в дебри этого сложнейшего симулятора.

Простой пример: вместо того чтобы требовать от игрока восстановить за X лет разрушения, вызванные стихийным бедствием, *SimCity 4* предложит ему более осязаемые задачи. Хотите, чтобы человечки пели вам хвалебные оды и устраивали парады в вашу честь? Сделайте это своей целью – пусть управляемый вами мэр непрерывно устраивает благотворительные обеды и ведет политику, способствующую росту популярности. Хотите увидеть на городской ярмарке уникальные сооружения и шоу? Следуйте советам наставников и пытайтесь привлечь всю эту красоту в свой городок.

Программная основа очень напоминает таковую из *The Sims* – т.е. дома обладают собственными модулями поведения. Постройка уникальных зданий привносит в игру новые варианты поведения и новые действия жителей. *SimCity 4* заставит вас постоянно принимать важные решения и сполна вознаградит за правильные поступки – наподобие *The Sims*, только награды будут более значимыми и масштабными.

Огни большого города

Жизнь и деятельность Симов – неотъемлемая часть построенного вами города. В отличие от *SimCity 3000*, главными действующими лицами игры являются не здания, а люди, поэтому вы можете моментально увидеть результат любого своего действия – иными словами, меньше изучаем диаграммы, больше любуемся шумным и суетящимся мегаполисом. Или маленьким городком. Если помните, целью *SimCity 3000* было создание гигантского города, сопоставимого по размерам с Нью-Йорком, а в *SimCity 4* вы можете строить то, что сами хотите.

Для того чтобы возвести город, выбранный в качестве цели, потребуется на практике применять принцип: «Думай глобально, действуй локально». Для этого нам даются все необходимые инструменты – например, возвращается налоговая модель из *SimCity 2000*, с помощью которой можно поощрять или сдерживать развитие той или иной индустрии и в конечном итоге построить город своей мечты (или ночного кошмара!). Кроме того, придется управлять развитием отдельных городских районов. Их внешний вид и занятия населения определяются, главным образом, демографической ситуацией. Услуги, доступные на той или иной территории, расстояние, которое люди должны преодолевать, чтобы добраться до работы, уровень здравоохранения и образования, и еще множество факторов определят, какой из трех экономических классов будет доминировать в данном квартале.

Очень здорово, что теперь, если вы захотите построить малообеспеченный индустриальный городок, то его пейзажи вовсе не обязательно должны быть тусклыми, однообразными и безжизненными. Это стало возможным благодаря огромному количест-

ИСТОРИЯ SIMCITY

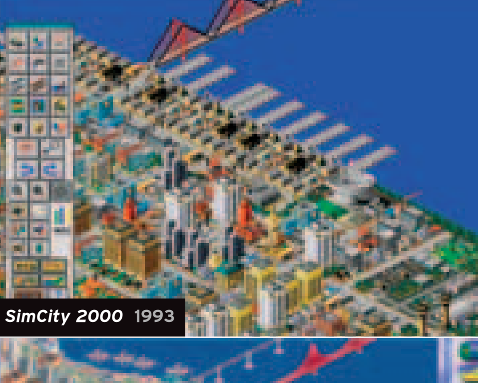
Хотите верьте, хотите нет, но на всех этих скриншотах изображен один и тот же город – Сан-Франциско. По мере развития компьютерных игр менялись внешний вид, геймплей и возможности игры. Разница между самым первым *SimCity* (1989) и *SimCity 2000* (1993) поражает воображение. В первую очередь, в глаза бросаются графические улучшения и изометрическая проекция, но обратите внимание на интерфейс. Количество кнопок увеличилось более чем вдвое – ведь возможности процессоров в 94-м году значительно выросли, а целых 4 мегабайта памяти позволяли обсчитывать огромное количество операций :).

В *SimCity 3000* основное внимание было уделено графике – Maxis сделала главными героями игры городские здания, предложив широкий выбор различных структур и упрощенный интерфейс. Разница между качеством графики *SimCity 3000* и *SimCity 4* почти так же велика, как и между первыми двумя сериями. Нас ждет утренний туман, накатывающийся на пляж, детализированная поверхность земли и огромный выбор моделей. Единственное, чего не может передать последний скриншот, – это ощущение жизни, пронизывающее *SimCity 4*.

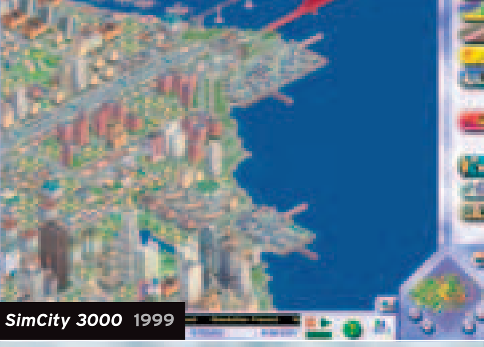
В общем, единственное, что за эти годы не изменилось, – это отношение *CGW* к серии *SimCity*. Мы настоятельно рекомендовали эту игру своим читателям в 1989 году, мы шутили, что версия, датированная 1993 годом, была «просто неотразимой», в 1999 году мы назвали последнюю часть «великолепной игрушкой». Окажется ли *SimCity 4* достойным такого наследия? Мы готовы держать пари, что да!



SimCity Classic 1989



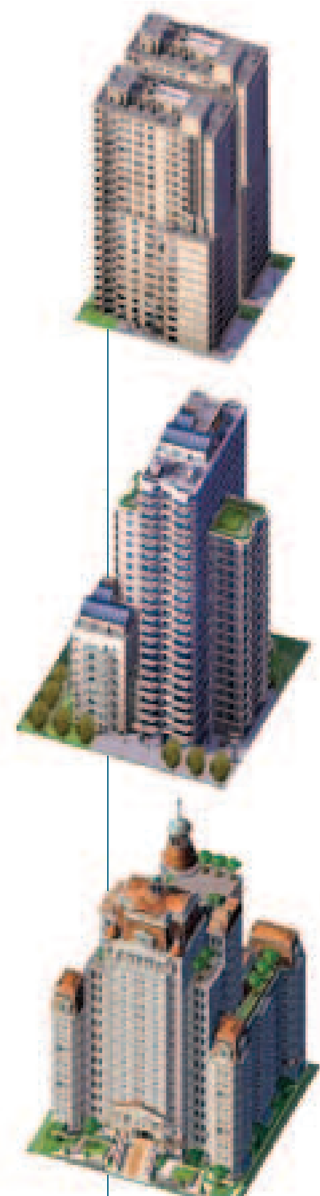
SimCity 2000 1993



SimCity 3000 1999



SimCity 4 2002





В *SimCity 4* вы не просто Мэр, вы – Бог. Отныне в ваших руках находится управление стихийными бедствиями, и вы определяете путь, по которому промчится ураган.

LIVING LARGE
(ЖИВЕМ НА ШИРОКУЮ НОГУ)



Maxis в этот раз сконцентрировал свое внимание на сюжете. Но это не значит, что они забыли о дизайне строений.

ву различных вариаций зданий. При застройке любого участка вам предлагается широкий ассортимент художественных элементов. Поэтому обеспеченный район может щеголять чистенькими виллами с огромными плавательными бассейнами и великолепными участками, а менее богатые жилые кварталы обрастут парковочными площадками для трейлеров и розовыми фламинго. Все вышесказанное справедливо и для деловой части города – там будут многочисленные афиши, доски объявлений, кафе на тротуарах и цветные навесы. Здания и элементы их оформления постоянно меняются, отражая состояние территории. Если вы успешно повышаете благосостояние квартала, то по мере продвижения жителей по социальной лестнице его внешний облик изменится до неузнаваемости. Такое наглядное отображение состояния вашего города не только придает ему индивидуальность и наполняет жизнью, но и дает игроку всю необходимую информацию. А ведь всегда приятно, когда не нужно много читать и изучать запутанные диаграммы.

Далее города будут взаимодействовать между собой. Взяв за образец модель из *The Sims*, *SimCity 4* предлагает вам карту с фиксированным количеством участков для застройки, и, подобно *Симам*, жители одного участка смогут общаться с жителями других. Это сильно расширяет свободу ваших действий, например, можно решить проблему города, построив нужное его жителям здание где-нибудь еще. Допустим, вы возвели спальный район – будьте готовы, что там начнут селиться представители высокотехнологичного бизнеса, работающие в соседнем городе (при этом резко возрастет дорожное движение и эту проблему нужно будет как-то решать).

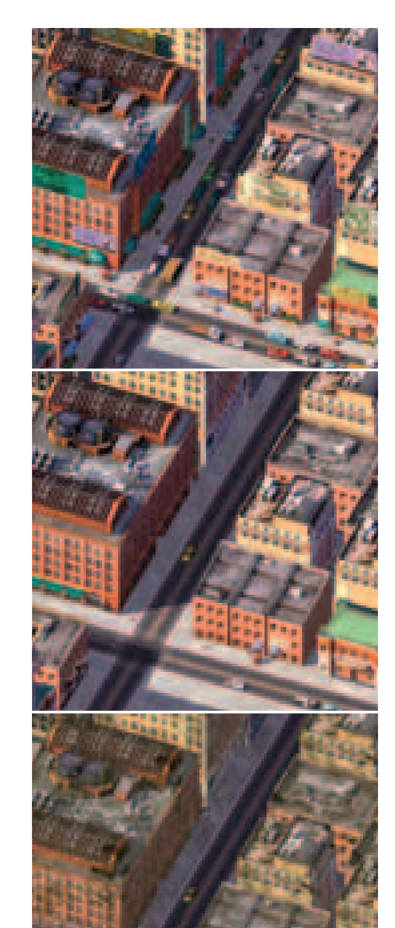
Игрушки для взрослых

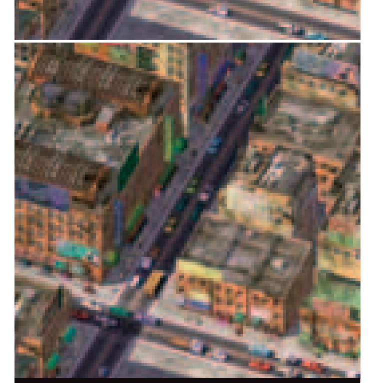
Если *The Sims* – это кукольный домик, что *SimCity 4* можно сравнить с гигантской песочницей, полной игрушек.

Авторы поставили себе цель – улучшить геймплей ВО ВСЕМ. После этого они тщательно изучили всевозможные аспекты игры и внесли в них соответствующие изменения. И теперь здания не падают с неба и не вылезают из земли – на место прибывает строительная команда, сооружает леса, а затем строит новый дом. Сносимые здания не исчезают – следует мощный взрыв и они распадаются на сотни обломков, каж-

НЕСЕКРЕТНЫЕ АГЕНТЫ

Самые интерактивные объекты *SimCity 4* – «агенты» или *Симы*, которыми вы можете непосредственно управлять. Сейчас известно о четырех типах агентов – это скорая помощь, полиция, пожарные и ваше альтер-эго – мэр. Агенты в корне меняют традиционный геймплей *SimCity*, они дают вам возможность лично вмешиваться в события. Как же они действуют? Представьте себе, что популярность мэра оставляет желать лучшего. В этой ситуации самое милое дело – отправить его на лимузине в какой-нибудь район и попытаться таким образом поднять рейтинг. Но допустим, что жители не устроили в вашу честь радостную демонстрацию, а напротив, организовали беспорядки. Нет проблем – отзываем мэра и посылаем полицию, собственноручно расставляя полицейские баррикады, чтобы изолировать восставших от остальных частей города. Но оказалось, что у зачинщиков есть бутылки с зажигательной смесью и начинается пожар. Появляются пожарные, и вы определяете стратегию и тактику спасения любимого города. По сути, использование агентов – это мини-игра, встроенная в серьезный симулятор.





При изменении демографического состава территории, моментально меняется вид зданий, их оформление и прочие атрибуты городской жизни.

дый раз по-разному разлетающихся по округе в зависимости от того, в каком месте вы на это здание кликнули. Даже курсор прокладки дорог выполнен в виде анимированной дорожной команды.

Стихийные бедствия, являющиеся фирменной особенностью *SimCity*, тоже претерпели изменения. Из событий, которые вы раньше могли только пассивно наблюдать, они превратились в увлекательные мини-игры. Вы не просто выбираете Торнадо и помещаете его на карту, вы управляете им и используете смерч, чтобы усмирить очередного Годзиллу. Или же заставляете ураган промчаться через ферму, чтобы полюбоваться коровами, исчезающими с громким мычанием в водовороте пыли. Нам, кстати, ужасно не терпится узнать, как будут выглядеть инопланетяне и гигантские монстры.

Впрочем, сказанное выше не означает, что катастрофы всегда протекают у вас под контролем. Большинство стихийных бедствий привязаны к конкретным участкам, т.е. жители долин будут периодически сталкиваться с наводнениями, а горцы – с селевыми потоками. Еще одним фактором станет степень беспокойства населения, поскольку интенсивность бедствий можно будет измерить количественно. Подземные толчки могут означать приближение большого землетрясения. А могут и не означать. Как и в реальном мире, природные катастрофы никогда невозможно предсказать с точностью, но даже мелкие бедствия сильно бьют по психике жителей и могут вынудить их покинуть город.

Симулятор города

Несмотря на все внимание, уделяемое авторами визуальным эффектам и забавным игрушкам, *SimCity 4* по-прежнему остается серьезным симулятором. Вам придется строить системы водоснабжения и дороги, собирать налоги, убирать мусор, обеспечивать правопорядок и противопожарную безопасность, развивать коммерческие и промышленные предприятия и т.д. Все элементы модели стали еще более сложным и взаимосвязанными, чем в предыдущих сериях, – дизайнеры были готовы часами рассказывать нам о новой системе дорожного движения, графике работы уличного освещения и т.д., но мы не стали злоупотреблять их гостеприимством. Кто мы такие, в конце концов, чтобы отнимать время у великих творцов?

Дизайнеры *SimCity 4* пытаются сохранить хрупкое равновесие между расширившимися возможностями игрока и сведением управленческой рутины к минимуму. Вы действительно можете по своему желанию менять время включения и выключения фонарей, но освещением второстепенных переулков в жилых кварталах будет заниматься компьютер. Мощный редактор ландшафтов позволит вам создавать самые невероятные пейзажи, но движок, отвечающий за прокладку дорог, будет, не спрашивая вас, строить мосты и тоннели там, где это необходимо. Сложная демографическая модель добавит новые элементы геймплея, а также не позволит вам использовать старые трюки вроде строительства множества школ по периметру города – *SimCity 4* разбит на районы, и школа принесет пользу только тем, кто живет непосредственно вокруг нее.

Лучший в мире конструктор должен выйти к концу этого года. Наберемся же терпения!..

БОМБЫ, **ГОРОДА** И ЧЕЛОВЕЧКИ

О чем думает Уилл Райт?



Забавно, но прототипом *SimCity* ст до было бомбить и разрушать горо В середине 80-х годов Уилл Райт ющим надежды игровым дизайнер над аркадой под названием *Raid o Bay*, где нужно было управлять ве толетом и бомбить наземные цели. Уилл рисовал карты, создавал уро ни и расставлял цели для бомбеж и вдруг понял, что ему намного пр возиться с картами, чем летать и с Эти творческие муки привели к по одного из самых знаменитых бестс за всю историю компьютерных игр Если не брать самые ранние экспе с искусственным интеллектом, (на игра *Life*, созданная программисто ном Конвеем), геймеры никогда ещ видели ничего, хотя бы отдаленно минающего *SimCity*. Сейчас, когда уже стала неотъемлемой частью и дустрии, трудно даже представить себе, какой фурор она произвела в далеком 1989 году. Уилл Райт вспоминает: «В то время игры были более ориентированными на Action, я даже вообразить себе не мог, что *SimCity* будет так хорошо продаваться».

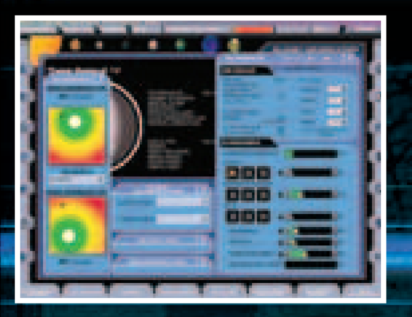
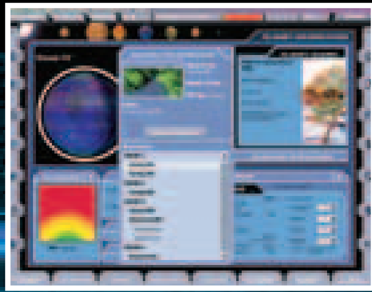
После выхода *SimCity* Уилл начал все больше и больше интересоваться программным моделированием различных явлений и процессов, а затем решил посвятить этому свою жизнь. Его знания, соединенные с пытливой интеллектуальной любознательностью, привели к появлению целого ряда инновационных игр.

Как и в случае с Сидом Мейером, важнейший компонент успеха Уилла – это гигантский объем исследований, которые он проводит, когда решает воплотить в игре какой-нибудь объект или процесс. Например, после первых экспериментов с редактором уровней для *Bungeling Bay* Уилл начал изучать основы градостроительства, что впоследствии привело его теориям клеточных автоматов и искусственной жизни, разрабатываемых уже упомянутым Джоном Конвеем, и закономерностям динамики систем Джея Форрестера. «Больше всего я люблю именно фазу чтения и исследования, – смеется дизайнер. – Возможно, из-за того, что сам я уже не занимаюсь фундаментальной наукой».

Далее Уилл Райт объясняет, что самая щекотливая задача – это взять исследуемый предмет и «смоделировать так, чтобы игрок мог взаимодействовать с ним без посторонней помощи». Это самый важный и самый неуловимый элемент игрового дизайна. «Я все время задаю себе вопрос: каким символом, какой метафорой я должен изобразить моделируемый объект или процесс? И поймут ли геймеры этот символ или метафору в течение первых же пяти минут игры?»

Когда мы спросили Уилла о его любимых играх, он назвал всего три вещи. Номер раз – го (древняя китайская настольная игра), номер два – *Sid Meier's Civilization* и номер три – *Legend of Zelda* для NES. Данный ответ лучше всего иллюстрирует любовь дизайнера к простоте, широким игровым возможностям и увлекательному геймплею. Что же дальше? В данный момент Уилл полностью поглощен работой над *The Sims Online*. По его словам, этот проект интересен тем, что в нем соединяются множество фишек из *The Sims* и *SimCity*. А что будет после того, как он отправит всех нас в нокаут своим *The Sims Online*? Прославленный дизайнер намекает на какой-то абсолютно новый проект, уже находящийся в разработке, но вдруг фыркает от смеха: «Если я скажу вам еще хоть слово, Maxis и Electronic Arts меня убьют».

Джордж Джонс



Master of Orion III

Сможет ли предок всех 4Х-игр вновь вернуть себе мировое господство?

Том Чик

4X: explore, exploit, expand, exterminate

Каждая сгенерированная случайным образом планета уникальна, но при этом все ее параметры абсолютно реалистичны, благодаря гигантской таблице возможных вариантов и системе обсчета их совместимости. Эта модель учитывает межзвездную физику, законы астрономии и даже диаграмму Хертцберга-Рассела. Да, мы тоже понятия не имеем, что это такое.

Alan Emrich – это невысокий человек, на мониторе которого установлен бюст Наполеона Бонапарта. И подобно Наполеону, он вынашивает определенные планы. Большие планы. Планы по созданию игры беспрецедентного масштаба и глубины. «Рискну утверждать, что *MOO3* – это самая сложная и комплексная игра из всех когда-либо появлявшихся на рынке коммерческих продуктов. Приступая к разработке дизайна, мы ставили себе цель подавить игрока и поднять планку сложности настолько высоко, чтобы у него начинала кровь течь из носа при одном лишь взгляде на интерфейс,» – заявляет Alan Emrich. Спустя несколько минут он выдает еще один великолепный перл: «Игра настолько глубока, что вам потребуется акваланг, чтобы донырнуть до ее дна». Думаю, вы уже поняли, что перед нами большой любитель ярких образов.
На самом деле, замыслы Алана, воплощаемые в *Master of Orion III*, достаточно парадоксальны. Он создает сложнейшую научно-фантастическую игру, которую с легкостью смогут освоить даже «случайно забредшие» геймеры. Но MOO3 действительно будет сложной. Ее демо-версия поражает воображение. В каждой партии смогут принять участие до 32 империй. В сражениях будут сходиться до 12 боевых групп по 64 корабля. У каждого корабля, каждой боевой группы или планеты есть свой командир. В галактике – десятки звездных систем, вокруг каждой звезды может вращаться до 8 планет, каждая планета может иметь до 5 спутников и состоять из 5 регионов, каждый из которых управляется отдельно – с упором на производство, добычу ископаемых, сельское хозяйство, государственное управление, научные исследования, или строительство космофлота. Каждый регион характеризуется собственной численностью населения, уровнем недовольства и безработицы, а также гражданской обороной. Для каждой планеты, звездной системы, сектора галактики или империи можно установить различные схемы налогообложения. Ваша экономика может быть прибыльной или дефицитной, а курс валюты – фиксированным или плавающим. «Если ты – бухгалтер, то эта игра тебе обязательно понравится!» – говорит Alan Emrich, потирая руки.

Behemoth

Titan



Перед вами – весь сауранский флот. Корабли выглядят так же уродливо, как и пилоты, сидящие за их штурвалами.

«Игра настолько глубока, что вам потребуется акваланг, чтобы донырнуть до ее дна».

Battleship



Cruiser



Destroyer



Corvette



Lancer



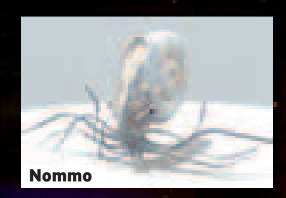


Народ Raas возник в результате многолетнего существования под гнетом их родственников Saurians. В это семейство также входят жестокие, похожие на ящериц Sakkra и гигантские неповоротливые Grendaris.

ДОСЬЕ

ЖАНР: Strategy
ДАТА ВЫХОДА: II кв. 2002
ИЗДАТЕЛЬ: Infogrames
РАЗРАБОТЧИК: Quicksilver Software Inc.
URL: www.quicksilver.com


Trillarium


Nommo


Cynoid

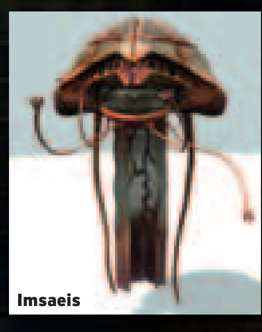

Psilon

Sakkra

Котам вход воспрещен

Что за новости?! В игре не будет Bulrathi, Mrrshan, Darlock? В войнах *MOO3* примут участие 16 рас, но не все 13, бывших в *MOO2*, вернутся. «Нам не нужны люди, наряженные в шкуры животных,» – заявляет Bill Fisher, объясняя, почему они приняли радикальное решение об отмене «пушистых зверьков», приведшее к исчезновению медведей Bulrathi и котов Mrrshan. Тем не менее, останутся рептилии Sakkra, рыбообразные Trillarian, кибернетические Meklars и люди. Кроме того, исчезнут космические монстры, охранявшие в *MOO2* некоторые особо ценные системы и придававшие процессу исследования галактики этакий «Star Trek'овский» привкус. «Мне нравились эти чудища, – признается Alan Emrich, – но существуют такие вещи как сроки разработки, бюджет проекта и возможности по привлечению художников. Поэтому, увы, космические монстры были вырезаны и брошены на полу монтажной студии». Такая же участь постигла идеологическую модель, отражающую влияние различных религий на события в галактике. Впрочем, по этому поводу Alan Emrich не особо горюют: «Это был всего лишь некий подтекст, и в один прекрасный день, мы поняли, что его нужно выкинуть».

Grendarl


Imsaeis


Klackon

Опциональный калькулятор

Тем не менее, дизайн *MOO3* учитывает тот факт, что большинство из нас бухгалтерами не являются и по большей части империя развивается сама по себе, не требуя вмешательства игрока. «К моменту начала вашего хода, все решения уже приняты. Ведь на всех должностях поставлены лидеры, претворяющие в жизнь ваши планы. Читая Оперативную Сводку, вы можете быть уверены, что по всем кризисным ситуациям уже приняты соответствующие меры. Какие это были меры, – зависит от расы лидера, его характера, квалификации, а также от мнения его начальника. Но никто из этих парней не знает, КАК ВЫИГРАТЬ ПАРТИЮ. Это можете только вы. Если игрок ничего не предпринимает и только жмет раз за разом кнопку DONE, то его цивилизация очень быстро скатится к Содому и Гоморре, и партия окажется проигранной. Вы должны стать капитаном, осознанно ведущим корабль своей империи в правильном направлении и делающим все, что по вашему мнению, приведет к победе.»

Например, вы не обязаны выбирать планеты для переброски колонистов. Состояние каждой планеты определяется значением фактора «отталкивания/притяжения», рассчитываемым автоматически. Фактор отталкивания показывает, насколько люди хотят покинуть данную планету. Например, у колонии с ужасным правительством, высокими налогами, чрезмерной перенаселенностью и негостеприимным климатом фактор отталкивания будет крайне высок. Фактор притяжения, напротив, отражает то, насколько люди хотят переехать жить на данную планету. Соответственно, просторный мир с либеральными законами, низкими налогами и приятным климатом будет иметь высокий фактор притяжения. И каждый ход, безо всякого участия игрока, движок будет пересчитывать население всех планет в соответствии с их факторами отталкивания/притяжения. Забудьте о переброске колонистов вручную и о специальных кораблях, необходимых для этого, как о страшном сне.

Но, разумеется, если вы хотите все делать самостоятельно – флаг вам в руки – именно в этом и заключается уникальность *MOO3*. Игрок может выбирать планеты для колонизации, настраивать их факторы отталкивания/притяжения и создавать финансовые стимулы для поощрения миграции. То есть основная идея звучит так: сложнейшая система управления империей способна работать самостоятельно, но вы можете вмешиваться в нее в той степени, в какой считаете нужным.

Учимся делегировать полномочия

Во фразе, вынесенной в заголовок, заключена вся суть дизайна, который создает Alan Emrich. Искусственный интеллект моделирует поведение лидеров, каждый из которых является подпрограммой, выполняющей набор задач. Игрок в этой ситуации может или ограничиться ролью пассивного наблюдателя, или с головой окунуться в ми-

кро-менеджмент, взяв все нити в свои руки. В начале каждого хода вам выдается определенное количество Imperial Focus Points (IFP), отражающих возможности государственного управления. Чем более централизовано ваше правительство, тем больше пойнтов вы получаете. Используя их, можно лично вмешаться в любой аспект игры и отдать приказ любого уровня. Alan Emrich объясняет: «Вы можете делать все, что угодно, но вы не можете делать ВСЕ».

Например, чтобы развить горнодобывающую промышленность на какой-нибудь богатой минералами планете, вы можете потратить IFP, отдав приказ о постройке на ней шахты. Но по мере роста империи отдача подобных приказов станет все более и более утомительной, поэтому логичным будет перейти на более высокий уровень управления и отдать приказ о постройке шахт на всех богатых планетах. Изъяном такого «высокоуровневого» вмешательства является более низкая эффективность. С каждым новым «глобальным» указом повышается ваш рейтинг «Бюрократизации Правления», отражающий уровень административной бюрократии, на которой зиждется любое крупное правительство. По мере возрастания этого рейтинга будет расти стоимость любых преобразований – т.е. бюрократическая инфляция.

Интерфейс *MOO3* построен так, чтобы дать игроку возможность вмешиваться в ход событий на любом уровне, делая при этом не более двух кликов. Основной экран показывает трехмерную панораму галактики. Кроме того, можно переключиться на плоскую картинку, с указанием расстояний между системами. Трехмерную модель можно вращать, наклонять и масштабировать. Кликнув на любой системе, вы попадете на ее экран. Вдоль его нижней части выстроены закладки, соответствующие важнейшим «правительственным департаментам». Кнопки по бокам экрана дают возможность быстро переключаться на наиболее часто используемые экраны управления. На каждом из них представлена основная информация на данную тему и линки на вспомогательные информационные панели.

«Прелесть такого интерфейса заключается в том, что ситуация, ТРЕБУЮЩАЯ, чтобы вы сюда залезли, не возникнет никогда,» – объясняет Alan Emrich, убирая с экрана вспомогательную панель, испещренную цифрами. «Очень грубо, это можно сравнить со слоями луковицы – вы всегда можете найти для себя самый удобный уровень управления и глубже уже не забираться».

Кстати, одна из потенциальных проблем, связанных с гигантскими объемами данных, которые *MOO3* обрушивает на игрока, заключается в том, что эта информация не так интуитивно понятна и логична, как, например, в Sid Meier's *Civilization*. Так, в *Civilization* количество еды показывалось с помощью иконок. Чтобы построить здание, вы накапливали щиты. Чтобы изучить что-нибудь, вы накапливали пробирки. Элвисы делали людей счастливыми. Иными словами, реальное количество важных для игрока цифр было совсем небольшим. И когда в иг-

Перед вами – орбиты планет, которые есть почти у каждой звезды. Эта игра действительно огромна!

Screen'ы из игры

По мере роста империи вам придется все больше задумываться о том, на что использовать Imperial Focus Points, а что – делегировать своим подчиненным.

Поклонникам предыдущих серий MOO было предложено создать систему помощи под названием Encyclopaedia Galactica, абсолютно необходимую в играх такого типа.



Дизайн кораблей у рас, относящихся к виду Insecta, невозможно спутать ни с чем. Эти мерцающие, похожие на жуков звездолеты – одни из самых красивых в игре.

рах серии *Call to Power* от компании Activision эти визуальные механизмы были принесены в жертву числам, многим это совсем не понравилось. Однако Alan Emrich надеется, что его «луковичный» подход даст игрокам, не желающим разбираться в цифрах, возможность забыть о них. На высоких уровнях управления можно будет сосредоточиться на самых простых действиях – произносить речи, издавать указы, заниматься дипломатией, передвигать боевые группы и т.д.

Звездные войны

Бои в *MOO3* устроены так, что игрок может управлять звездолетами лишь косвенно. Свежепостроенные корабли отправляются в резерв. Затем вы составляете из них боевые группы, которые Alan Emrich сравнивает с самодельными шахматными фигурами. Сражения протекают в автоматическом режиме, если только вы не потратите IFP и не возьмете на себя управление боевыми группами в реальном времени. Планеты, пояса астероидов и луны считаются небесными телами. Вы управляете группами кораблей, но каждый капитан стреляет из орудий и использует специальные приспособления по своему усмотрению, а когда его мораль падает – покидает поле боя. Общая концепция сражений напоминает ту, что была использована в игре *Kohan* от компании Time Gate.

Боевой движок воксельный – это дает возможность масштабировать картинку. Кроме того, Quicksilver отказалась от полигонов, а воксели позволяют с легкостью моделировать округлые очертания планет и звездолетов. У каждого из восьми биологических видов есть уникальный набор из 14 типов космических кораблей, что позволяет без проблем различать их с любого расстояния. «Больше всего я ненавижу в sci-fi играх то, что корабли всех рас выглядят так, как будто сошли с одной верфи,» – признается арт-директор Rantz Hossley. Он показывает изображения кораблей рыбообразной расы, похожие на иллюстрации к романам Жюля Верна или рисунки Леонардо да Винчи. Звездолеты кибернетической расы состоят из модулей – кажется, что они собраны из конструктора. Корабли ящериц-сауран заостренные, с резкими гранями, а у эфирных рас похожие на крабов корпуса оборудованы хрупкими, закругленными кокпитами и солнечными парусами, напоминающими крылья насекомых. «Мы проделали большую работу, изучая теоретические основы сравнительной ксенобиологии,» – объясняет Rantz Hossley.

Alan Emrich считает, что *MOO3* будет великолепным подарком для стратегов. По его словам, *Civilization III* использует очень хороший консервативный подход к совершенствованию игрового дизайна, но *MOO3* идет другим путем и раздвигает границы жанра. "Даже если наша игра в чем-то не удастся, все равно, по сравнению с другими консервативными продуктами она будет сиять как звезда," – говорит он в заключение.

MOO для двоих

Традиционно, многопользовательский режим не очень хорошо сочетался с пошаговой системой. Даже когда игроки делают ходы одновременно, время ожидания может растягиваться очень сильно – например, когда один ведет напряженные военные действия, а другой просто ждет, пока у него построится амбар. *MOO3* собирается разрешить эту проблему довольно неожиданным способом – наказывая игроков, тратящих слишком много времени: если вы превысили лимит, то повышаются процентные ставки на все ваши долги. Alan Emrich объясняет: «Все честно. Если вы заставляете остальных ждать, вы должны заплатить за это».

Кроме того, в *MOO3* есть тактические сражения, которые проводятся в начале каждого хода. Если вы в данный момент не воюете, то получаете больше времени на свой ход (т.е. мирный дивиденд). Можно будет в любой момент сохранять многопользовательские игры, имеется даже возможность динамического подсоединения новых игроков, замещающих соперников, управляемых AI.

«*MOO3* привнесет в жанр масштабных стратегий новый уровень качества многопользовательской игры. На мой взгляд, этот уровень крайне низок еще со времен *Command HQ*,» – Alan Emrich вспоминает игру, созданную человеком по имени Dan Bunten в 1990 году и ставшую самой первой многопользовательской RTS.

Телепортеры – самый быстрый и удобный способ перемещения солдат по карте.



Гномы атакуют!



Нашу границу пересекло воздушное судно противника!

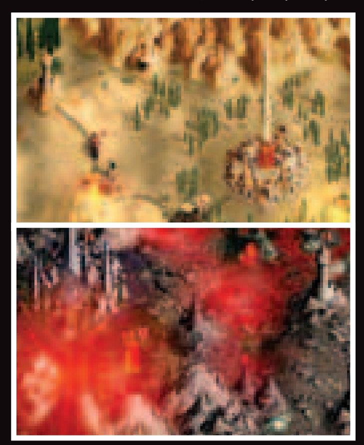
AGE OF WON

Войдите в волшебный мир, полный чудес, заклятий и странных существ,

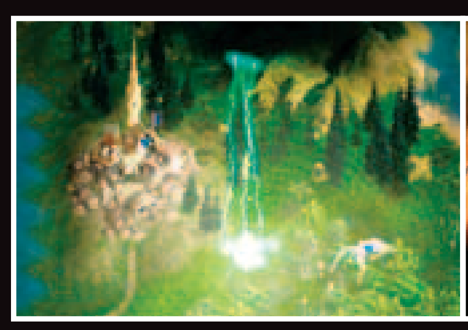
Когда будущие исследователи, изучающие историю компьютерных игр, дойдут до 2002 года, они сделают вывод, что в этом году судьба эльфов была крайне незавидной. К выходу готовилось не менее трех пошаговых фэнтези-стратегий, и во всех были массовые избиения эльфов (а также орков, драконов и горгон). В чем же отличие второй инкарнации *Age of Wonders* от четвертых частей таких популярных убийц эльфов, как *Heroes of Might and Magic* и *Warlords*?

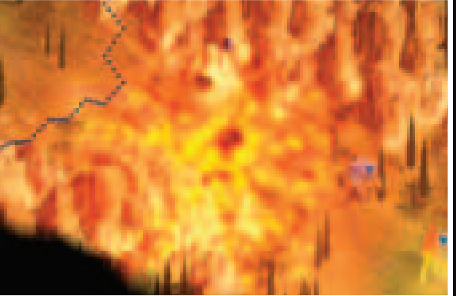
Для тех, кто не в курсе: создатели этой серии (Triumph Studios) уделяют основное внимание вовсе не «Мощи» и не «Войне». То есть, конечно, могучие герои, ведущие беспощадные войны, никуда не денутся, но основой игры будет вовсе не грубая сила, а магия, и вам предстоит стать самым знаменитым волшебником всех времен и народов по имени Merlin. Поскольку сюжет происходит за много тысяч лет до правления короля Артура, *AoW2* удачно избегает упоминаний о том периоде биографии Мерлина, когда он был жуликом и слугой монарха. Вместо этого нам предлагается эпическая история о том, как он восстановил мировое равновесие, стал мастером во всех сферах магии, перебил кучу плохих парней, захватил Wizard's Throne и получил титул Короля Всех Чародеев.

Вам действительно придется стать специалистом во всех школах волшебства – в каждой из шести начальных мини-кампаний вы будете ограничены только одним типом заклинаний (Death, Air, Life, Water, Fire или Earth). Ну, а затем все накопленные знания придется применить в большой финальной битве. Мини-кампании содержат всего по три сценария, но не пусть вас это не смущает – игровые карты поистине огромны, они изобилуют монстрами, ресурсами, скриптовыми событиями (ведущими к изменению ландшафта) и масштабными квестами. Например, если вы проигнорируете указание NPC обойти на цыпочках некий розовый сад, то можете вдруг оказаться на арене, полной монстров. По словам авторов, сценарии в *AoW2* будут представлять собой нечто среднее между стандартными стратегическими и RPG-шными картами.



Новый движок позволяет моделировать трехмерную поверхность земли и различные ландшафты.





Система обсчета световых эффектов превращает каждое заклинание в феерическое шоу.

Теоретически сценарии *Age of Wonders II* должны представлять собой что-то среднее между стандартными стратегическими картами и RPG-шными игровыми мирами.

Помимо сильного упора на магию, геймплей *AoW2* будет иметь еще ряд уникальных особенностей. Так, большое внимание уделяется развитию империи и градостроительству. Забудьте о городах, производящих фиксированный набор юнитов – состав войск, бок о бок с которыми предстоит биться вашим героям, будет меняться в зависимости от возведенных строений. Например, постройка Бараков даст возможность производить арбалетчиков или пехотинцев, а апгрейд Wizard's Tower создаст вокруг города защитное поле.

Важнейшим нововведением являются Wizard's Towers – именно они определяют очертания территории, на которой действуют ваши заклинания. Юный Merlin может колдовать только внутри границ своего королевства, зависящих от расположения Wizard's Towers. За пределами данной территории он почти бессилен и способен вмешиваться только в те сражения, которых участвуют его герои. Наличие таких «магических границ» еще более усиливает стратегический и экономический аспекты игры: отныне карта - это не просто абстрактные фишки и ресурсы, которые надо найти и использовать, а настоящий мир, который нужно завоевывать и развивать. Кроме того, все эти «фишки и условные обозначения» отнюдь не абстрактны – трехмерный движок создает очень красочную и реалистичную картинку, в игре более 100 шикарных заклинаний, и даже 2D-юниты нарисованы красиво и с любовью.

Наличие генератора случайных карт и мощного редактора позволит создавать собственные миссии и кампании, а многопользовательский режим включает, помимо прочего, вариант play-by-email. Все это делает *Age of Wonders II* в высшей степени привлекательной. Сможет ли игра выстоять в схватке с признанными тяжеловесами жанра? Время покажет.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: Take 2 Interactive РАЗРАБОТЧИК: Triumph Studios ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2002
URL: www.ageofwonders.com

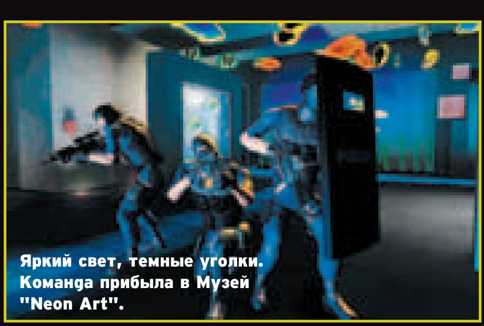
DERS II: THE WIZARD'S THRONE

а затем всех перебейте! Роберт Коффей

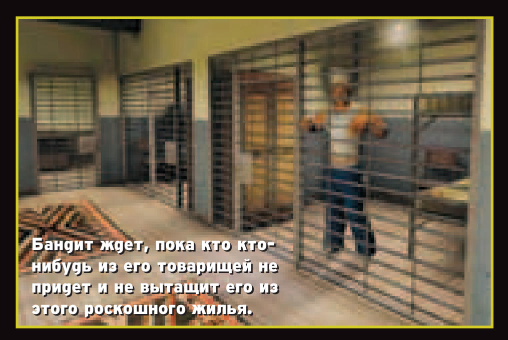
Никогда не ходите в одиночку или без оружия. Двое сотрудников команды SWAT уложили бандита физиономией на асфальт в миссии Crosstown.

Будьте маниакально осторожны! Чтобы испортить вам день, достаточно всего одного парня, затаившегося в комнате, которая казалась вам пустой. На рисунке - команда SWAT проверяет дверь в миссии Jewelry Mart.





Яркий свет, темные уголки. Команда прибыла в Музей "Neon Art".



Бандит ждет, пока кто кто-нибудь из его товарищей не придет и не вытащит его из этого роскошного жилья.

SWAT4: URB

Огнем и слаженными командными действиями мы наведем порядок и установим мир! *SWAT 4* перено

AN JUSTICE

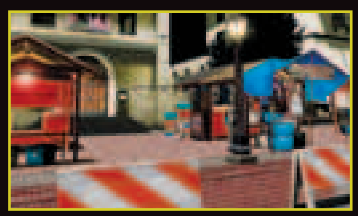
сит нас в будущее, в самый центр Лос-Анджелеса, превратившегося в рассадник негодяев! В. Лонг

В работе над *SWAT 4: Urban Justice* Sierra не просто опирается на успехи и наработки третьей части, но и делает огромный шаг вперед. Разработчики полностью переработали технологическую основу и усовершенствовали дизайн и геймплей. Сохраняя героическую тематику предыдущих серий, *SWAT 4* более энергичен и современен – чтобы понять это, достаточно услышать игровую музыку.

Сюжет игры вращается вокруг разборок между бандами, заполонившими Лос-Анджелес 2006 года. Каждой из 16 миссий предшествует видеоролик, так что о давящих на психику брифингах можно забыть. Сами же миссии несколько сложнее, нежели просто перестрелки плохих и хороших парней, особенно, когда они происходят в общественных местах, и вам нужно одновременно защитить невинных прохожих, спасти заложников и арестовать несговорчивых бандитов.

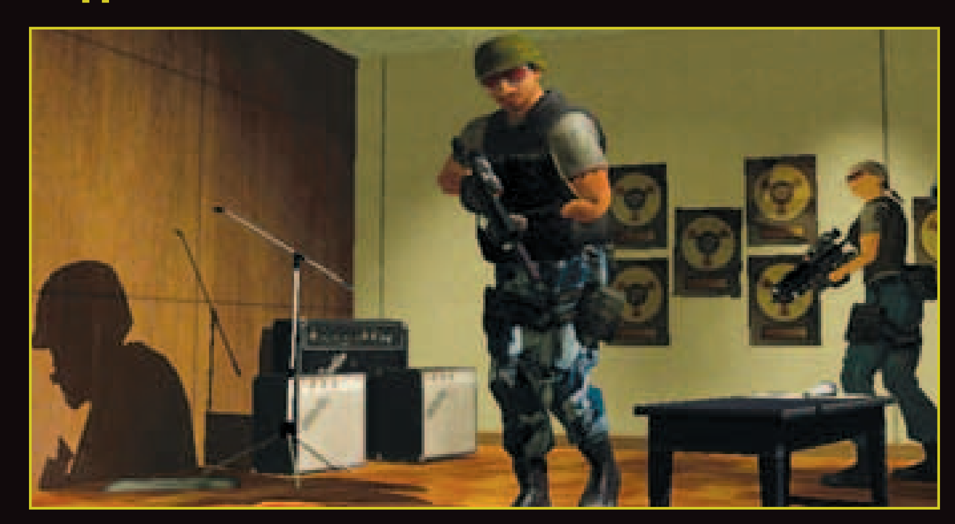
Главное действующее лицо игры – вымышленная спецкоманда SWAT, использующая тактику, отличную от той, что применяет в жизни ее прототип. Тем не менее, Sierra приложила все усилия, чтобы обеспечить техническую достоверность сражений. Картинка, которую вы увидите в игре, больше всего напоминает документальные съемки – это не *Max Payne* и тем более не Голливуд.

Графический движок – новенький, с иголочки. Новая система обсчета освещения демонстрирует роскошные эффекты – как в помещениях, так и под открытым небом, используя гибридную технологию динамического света и карт освещенности. Динамический свет позволяет персонажам и подвижным объектам отбрасывать реалистичные тени. Тени, отбрасываемые ажурными окнами и тюремными решетками, а также отблески на лезвиях – просто безупречны, до последнего пикселя. При открытии дверей, лучи света пронзают темноту. Малейшие изменения освещения и легчайший шум – это сигналы, на которые реагируют ваши бойцы, поворачивающие голову в сторону предполагаемой опасности. Скелетная анимация их лиц позволяет выражать такие эмоции, как злость или удивление.



Новый движок, используемый в *SWAT 4*, великолепно справляется с открытыми пространствами.

Разработчики включили в комплект полноценный редактор для создания отдельных миссий и кампаний.



Два бойца зачищают комнату в звукозаписывающей студии. Обратите внимание на тени, отбрасываемые персонажами и объектами.

Окружающий мир стал еще более интерактивным, чем в предыдущей части. Солдаты смогут карабкаться по лестницам и управлять лифтами. Все стекла могут быть разбиты, а двери – взломаны. Многие объекты можно брать в руки и использовать – для этого разработана целая система манипуляций. Помимо разнообразного оружия, вы сможете пользоваться всевозможными клиньями, радиоприемниками, управляемыми минами и камерами слежения.

Использование технологии motion-capture позволяет героям реалистично двигаться – ползать, карабкаться, перетаскивать предметы волоком и соединять их между собой, а также бросать крючья. Тела бойцов разделены на 32 зоны, попадание в каждую из которых приводит к уникальным телодвижениям и судорогам. Более того, в режиме карьеры, после ранения в бедро боец еще долго будет хромать – до тех пор, пока полностью не вылечится.

AI обещан просто невероятный. У каждой команды будет несколько «помощников», управляемых компьютером, которым вы сможете отдавать инструкции – прикрывать огнем, защищать тыл или оттаскивать раненых в укрытие. Грамотное использование помощников и командные действия – вот главный ключ к успеху.

Специально для нетерпеливых геймеров, впервые взявших в руки игру серии *SWAT*, предлагается режим Jump Start – чистый Action, безо всяких заморочек, связанных с подбором и экипировкой команды. Кроме того, чтобы продлить жизнь *SWAT 4*, разработчики включили в комплект полноценный редактор для создания отдельных миссий и кампаний.

Целый ряд многопользовательских режимов позволяет сразиться аж 24 игрокам (до 10 человек в команде). Кроме того, только в этом режиме можно поиграть за бандитов.

Ждите новых подробностей в преддверии релиза *SWAT 4*, назначенного на 4-й квартал этого года.

ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

ИЗДАТЕЛЬ: Sierra On-Line РАЗРАБОТЧИК: Sierra On-Line
URL: www.swatuj.com ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2002



Настоящие, проверенные временем тактические приемы *C&C* можно наблюдать только в многопользовательском режиме – танковый раш по-прежнему рулит!

Command & Conquer: Renegade

Зачем нам нужна война? **Роберт Коффей**

ИЗДАТЕЛЬ: **EA Games**
РАЗРАБОТЧИК: **Westwood Studios**
ЖАНР: **First-person shooter**
URL: **www.westwood.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **для тинейджеров, есть кровь, есть насилие**
ЦЕНА: **$44.99**

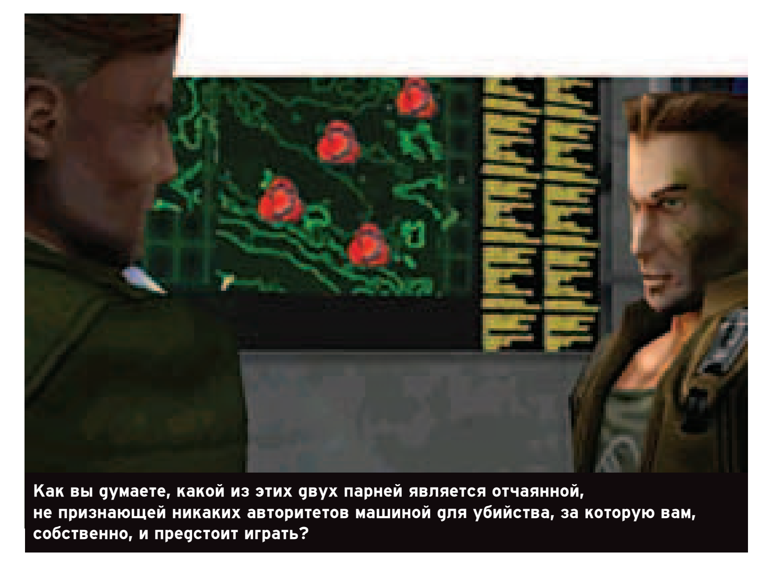
ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 96MB RAM, 950MB на жестком диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500, 128MB RAM**
MULTIPLAYER: **LAN, Internet (2-32 игрока)**

Игровой процесс *Command & Conquer: Renegade* можно сравнить с поеданием здоровенного жирного пончика, наполненного ярко-красным стероидным желе, – ты прекрасно понимаешь, что это не полезно, но не можешь остановиться и продолжаешь набивать рот. Но перейдя порог разумного и запихав в себя полдюжины сладких пирожков, ты чувствуешь тошноту и головокружение и с отвращением отодвигаешь коробку, проклиная собственную жадность и обещая себе никогда в жизни не притрагиваться к пончикам. А неделю спустя все забывается и ты вновь объедаешься сладостями до отвращения. Там вот, примерно то же самое испытываешь, играя в *Renegade*.

По большому счету, *C&C: Renegade* предназначен для рыхлых и одутловатых от малоподвижного образа жизни геймеров, которым очень хочется ощутить себя в шкуре стремительного и яростного супермена, играющего по собственным правилам. Или почти по собственным. А еще в этом шутере от первого лица полностью работают правила классической реал-тайм стратегии *Command & Conquer* и сохранена ее неповторимая атмосфера - динамичные битвы, звуки боя, режущие слух и давящие на психику, и ролики на движке, почти перешедшие порог вульгарности.

Полное погружение в игровую вселенную происходит в тот момент, когда Renegade швыряет вас в пекло битвы. Прилепив заряд взрывчатки C4 к пусковой установке, вы уничтожите противовоздушную оборону NOD и GDI начнет присылать подкрепления - все как в настоящем *C&C*. Засуньте солдата NOD по самые уши в тибериум и полюбуйтесь, что с ним станется - мое почтение, *C&C*. Возьмите огнемет или захватите огнеметный танк, и отныне вражеская пехота для вас не помеха - все как в *C&C*. Вырубите энергетическую станцию - и защитные лазерные лучи отключатся, а вы сможете попасть в знаменитое строение Hand of NOD - ведь вы всегда мечтали узнать, что там внутри. Проведите за *Renegade* несколько часов и кровавая пелена затуманит ваш взгляд, тело оцепенеет и вы потеряете счет времени и пройденным миссиям - даже в этом игра похожа на *C&C*. М-да...

В то же самое время, геймплей - это и главная проблема *Renegade*. Несмотря на богатый и разнообразный выбор оружия, несмотря на возможность залезть почти в любую боевую машину вселенной *Command & Conquer*, несмотря на резко повышающие уровень адреналина в крови почти суицидальные пробежки под ураганным огнем врага, игровой процесс довольно однообразен. А к концу одиночной кампании, когда большую часть времени приходится проводить внутри зданий вместо того, чтобы кровавым ураганом носиться по полям сражений, становится просто скучно. Увы, заключительные миссии протекают в основном в различных сооружениях - утомительно однообразных прямоугольных базах или под-



Как вы думаете, какой из этих двух парней является отчаянной, не признающей никаких авторитетов машиной для убийства, за которую вам, собственно, и предстоит играть?



Чтобы обезвредить здания NOD, прикрепите взрывчатку на их контрольные терминалы — после этого враг перестанет получать подкрепления.



В *Renegade* великолепно показаны военные пейзажи и картины всеобщего разрушения.



Солдаты NOD настолько кровожадны, что даже в ванных комнатах и туалетах можно найти оружие.

земных бункерах. Конечно, это здорово - побывать внутри зданий, так любимых фанатами *C&C*, но после нескольких миссий в абсолютно невыразительных секретных лабораториях, очень напоминающих декорации из *Sin* (только голубой цвет здесь заменен на красный), все это здорово надоедает. В такие моменты *Renegade* кажется ничем не лучше любого другого заурядного шутера.

А вот за что Westwood действительно заслуживает похвалы, так это за отличный движок. Уровни целиком загружаются при запуске миссии (т.е. никаких промежуточных загрузок в процессе!), при этом карты воистину огромны, на каждой из них вы можете долго путешествовать по поверхности, затем исследовать целый ряд гигантских зданий, а потом опять выйти под открытое небо и продолжить веселье, меняя одну боевую машину за другой. Размеры карт и разнообразие доступных действий заставляют даже подумать, что *Renegade* состоит в родстве с *Operation Flashpoint* - этакий двоюродный брат аристократки - уродливый, туповатый, любящий поджигать зажигалкой домашнюю кошку, но все же родственник...

Тем не менее определенные проблемы у движка есть. Впечатления от игры на двух разных компьютерах кардинально разнились между собой - на одном Renegade быстро загружался, но чрезвычайно медленно сохранялся, а на другом наоборот - сохранения проходили быстро, но загрузка после очередной смерти занимала более минуты. Обе машины были третьими Пентиумами с кучей оперативной памяти - и при этом частота кадров периодически падала почти до нуля. Бывали моменты, когда я вдруг начинал неуправляемо скользить по территории, и приходилось заново загружаться.

Но больше всего раздражал искусственный интеллект, причем отнюдь не вражеский. От тупоголовых противников я и не ожидал ничего лучшего, чем бег в мою сторону строго по прямой. Раздражение вызвали напарники, в особенности - ученые, которых трижды приходилось препровождать в заданную точку. До сих пор для меня остается загадкой: почему эти гении при первой же возможности норовили оказаться прямо перед дулом моего ствола?

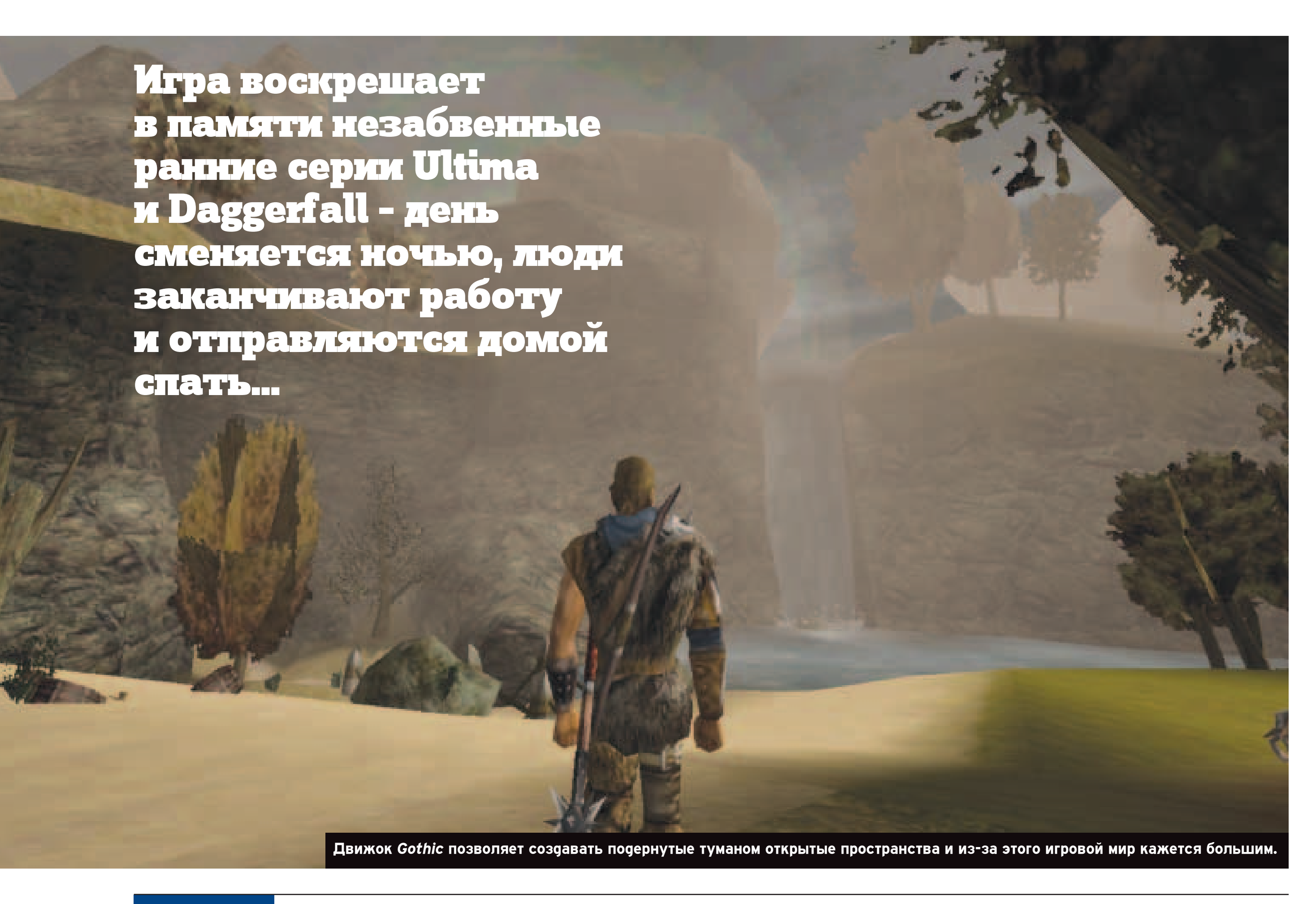
Подводя итог, можно с уверенностью предположить, что та часть *Renegade*, которая непосредственно связана с колоритом вселенной *C&C*, понравится и фанатам этой игры, и тем, кто далек от нее. Но другая половина портит все впечатление и не позволяет искренне рекомендовать *C&C: Renegade* нашим читателям. Впрочем, если правоверные поклонники *C&C* смогут быстро создать многопользовательское сообщество, то в течение месяца-двух у игры есть неплохой шанс стать бестселлером.

Разве мы ренегаты? Ведь мы же все делаем одно дело!

Если вам нужен традиционный Deathmatch или Capture-the-Flag, то лучше не покупайте *Renegade*. Его мультиплеер предлагает только один заслуживающий интереса режим - две команды, до 16 игроков каждая, носятся по равнинам *C&C* и пытаются разрушить базу противника. Как и в классической RTS, участники могут покупать машины, броню и оружие. Самое замечательное, что при этом работают все проверенные временем тактики из оригинального *Command & Conquer* - уничтожьте вражеские харвестеры, и вы увидите, как забегают оппоненты! Командный режим раскрывается во всей своей красе только на больших картах - более крупных и разнообразных, чем те, что поставляются в комплекте с игрой. Кроме того, разочаровала скорость работы серверов - лаг очень заметен даже при небольшой загруженности. Впрочем, мы надеемся, что Westwood решит эту проблему в самое ближайшее время.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Одиночный режим сильно страдает от нехватки антуража C&C, но мультиплеер вполне может принести игре популярность в массах.



Движок *Gothic* позволяет создавать подернутые туманом открытые пространства и из-за этого игровой мир кажется большим.

Gothic

Если скрестить Ultima IX с «Волшебником страны Оз»... **Терри Нгуен**

ИЗДАТЕЛЬ: **Xicat Interactive**
РАЗРАБОТЧИК: **Piranha Bytes**
URL: **www.xicat.com/games/Gothic.htm**
РЕЙТИНГ ESRB: **Для тинейджеров, есть кровь, есть насилие, есть возбуждающие темы**
ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400, 128MB RAM, 700MB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 600, 192MB RAM**
MULTIPLAYER: **Нет**
ЦЕНА: **$39.95**

Если вас достала вся эта эльфийская галиматья, без которой в последнее время не обходится ни одна ролевая игра, то попробуйте *Gothic*. Весь сюжет этой Action-RPG разворачивается в тюремной колонии, отделенной от остального мира магическим барьером, и в качестве одного из заключенных вам предстоит найти свое место в этом преступном сообществе, разбитом на враждующие фракции, а в конечном итоге - уничтожить проклятый барьер и выйти на свободу. Как правило, тюрьма в RPG используется исключительно в качестве отправной точки и сюжет начинается после того, как герой ее покинет. В *Gothic* все наоборот, и это здорово! Игра воскрешает в памяти незабвенные ранние серии *Ultima* и *Daggerfall* - день сменяется ночью, люди заканчивают работу и отправляются домой спать... Если героя застигли в чужом доме, то его спросят, в чем дело, и, возможно, даже атакуют. Ушла в небытие давняя RPG-шная традиция, когда мы обшаривали сундуки на глазах у их владельцев - перед тем, как лезть за сокровищем, надо убедиться, что хозяин далеко. А еще вам предстоит решить, к какой из трех враждующих фракций присоединиться. На выбор предлагаются: Старый Лагерь с жесткой централизованной властью, населенный шахтерами; Новый Лагерь - пристанище бандитов и наемников и Секта культистов-наркоманов.

Поскольку все неигровые персонажи принадлежат к различным лагерям, традиционные квесты в стиле «убей и принеси» приобретают в *Gothic* новый смысл. Задания часто требуют от вас посещения враждующих лагерей и принятия нелегких решений. Например, вы можете дать стражнику монетку, чтобы тот ненадолго отвернулся, и прибить нахамившего вам шахтера. Можно зарабатывать продажей наркотиков или охотой, а можно поднять восстание рабов и убить работорговца.

Большая тюрьма и маленькие каторжники

В *Gothic* нет генерации персонажа, вы начинаете игру молодым зэком, с крайне низкими атрибутами и полным отсутствием скиллов. Классов тоже нет - вместо этого предлагается несколько вариантов прокачки характеристик и навыков (сила, магия, двуручное оружие, акробатика). При получении нового уровня герою выдаются бонусные очки, имея которые можно пойти к тренеру и повысить свои умения. В принципе, класс персонажа определяется его принадлежностью к одной из трех фракций и рангом внутри этой фракции. Но по большому счету, если герой не присоединится к магам огня или воды, то как был он файтером, так и останется.

В лучших RPG-шных традициях, *Gothic* предлагает нам кучу заброшенных замков и подземелий, а каждый из трех лагерей - это, по сути, настоящий город. Игровой мир достаточно велик, путь от одного значимого объекта к другому может занять до 10 минут, но заблудиться практически невозможно, так как всюду есть хорошо заметные ориентиры. Так что мне лично отсутствие автокарты не доставило на начальном этапе никаких проблем, а впоследствии карты можно прикупить в соответствующем магазине.



Главное, что меняется при присоединении к тому или иному лагерю (помимо нескольких специфических квестов) – это внешность вашего безымянного героя.



Как правило, бои доставляют не очень много хлопот. Но драка с несколькими врагами, например, с этими гоблинами, – ужасно трудное и опасное дело, поскольку в каждый конкретный момент вы можете рубиться только с одним противником.



В *Gothic* у каждого неигрового персонажа есть свой распорядок. Слева – парни расслабляются после трудовой недели. А затем наступает новый день, все идут на работу, и только я бездельничаю.



Да, здесь повсюду орки. Хорошо еще, что нет эльфов, гномов и хоббитов.

Учите управление, господа!

Однако, помимо хороших идей, в *Gothic* присутствует еще и куча серьезных недостатков. Система управления отвратительна – в своем стремлении к рационализму ребята из Piranha заставили нас исполнять на клавиатуре сложнейшие аккорды плюс комбинацию [Ctrl-Up], чтобы поднимать и использовать предметы (сама по себе клавиша Ctrl не делает вообще ничего). Создается впечатление, что управление затачивалось под геймпад, а не под компьютерные устройства ввода информации. Сражения откровенно раздражают. В самом начале игры, при полном отсутствии у героя боевых навыков, как правило, именно неудобное управление оказывается основной причиной его гибели. Но даже после того, как персонаж кое-чему научится, проведение мощных атак по-прежнему остается трудным делом из-за необходимости выстукивать на клавиатуре замысловатые комбинации. А сражение с более чем одним противником – это вообще мрак, так как в каждый момент времени герой может быть зафиксирован только на одном оппоненте. Интерфейс торговли еще ужаснее – вообразите себе систему бартера из *Fallout*, в которой все действия осуществляются исключительно курсорными стрелками. То есть, выбрав меч, стоящий 150 единиц руды, вы не можете автоматически предложить эту сумму, не можете впечатать ее (как было в *Fallout*), но должны зажать стрелочку и ждать, пока счетчик не пройдет путь от 1 до 150. Занудность процесса торговли привела к тому, что я вообще избегал что-либо покупать и продавать, и старался как можно больше добра оставлять на земле.

Кроме того, первая часть игры оказалась и самой интересной, поскольку в ней больше всего свободы. После того, как вы выберете лагерь, *Gothic* становится значительно более линейной (т.е. она по-прежнему очень неплоха, но уже ничего выдающегося). Квесты у всех фракций одинаковые, только дают их разные люди. И не очень понятно, почему взаимная ненависть, которую лагеря друг к другу питают, никак не выражается на деле – мой герой беспрепятственно расхаживал почти везде и никто не проявлял к нему никакой неприязни. Я-то ожидал, что во враждебном лагере меня будут воспринимать как врага, а не как новичка. Список проблем венчают регулярные вылеты в Windows и баги с квестами.

Если вы способны одолеть абсурдную систему управления и смириться с тем, что первая часть игры – самая лучшая (это не значит, что все остальные части плохие – вспомните хотя бы *Baldur's Gate II*, которая была интересна даже когда сюжет катился строго по линейке), то вам стоит попробовать *Gothic*. Учитывая, что *Gothic 2* уже находится в разработке, будем надеяться, что ребята из Piranha возьмут из первой части все лучшее и со второй попытки соорудят нам настоящий шедевр.

ВЕРДИКТ ★★★½☆

Несмотря на ужасную систему управления, *Gothic* все равно остается уникальным и весьма интересным представителем жанра Action-RPG, хотя бы за свое нелинейное начало.

Gorasul: The Legacy of the Dragon

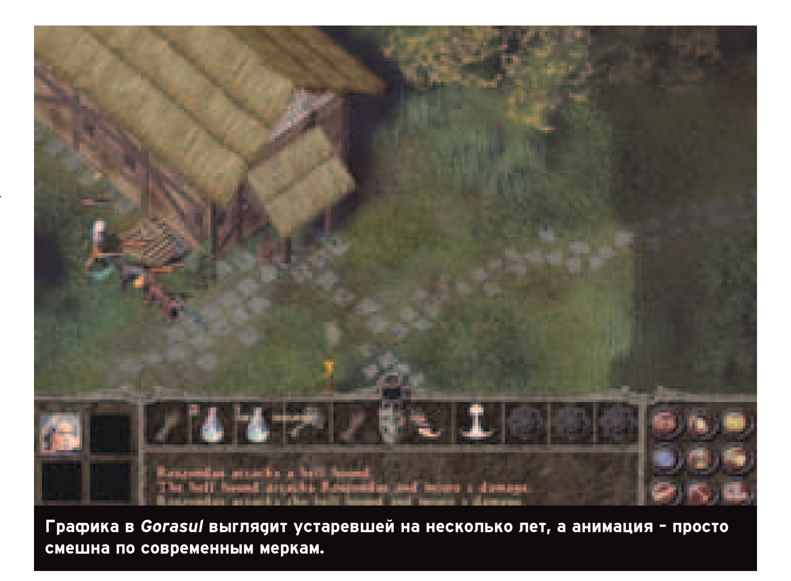
Погиб при переводе на английский язык **Роб Смолка**

ИЗДАТЕЛЬ: **JoWood Productions**
РАЗРАБОТЧИК: **Silver Style**
URL: **www.gorasul.com**
РЕЙТИНГ ESRB: **Для тинейджеров, есть насилие**
ЦЕНА: **$29.95**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 350, 64MB RAM, 600MB на диске**
РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III 500, 128MB RAM, 2.5GB на диске**
MULTIPLAYER: **Нет**

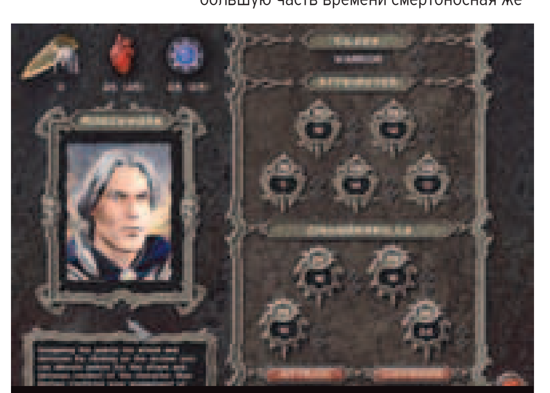
Одолжите где-нибудь движок двухлетней давности, возьмите штампованный сюжет с потерявшим память героем, воскресшим из мертвых, чтобы спасти мир, добавьте в игру море багов и переведите оригинальную немецкую версию на английский язык так, чтоб ее невозможно было читать без смеха - вы получите *Gorasul: The Legacy of the Dragon*.

Как ни странно, начинается эта ролевая игра от компании Silver Style довольно занятно. Очень мило выглядит предложение выбрать стиль, в котором вы предпочитаете играть - сплошные бои, сплошные квесты и головоломки или смешанный стиль. Главный герой - Roszandas - в буквальном смысле слова заново родился, и под вашим четким руководством ему предстоит превратиться в бойца, клирика или мага. Кроме того, нужно выбрать для него специальное оружие, которое будет обладать собственными атрибутами, набирать уровни и вообще, обладать ярко выраженным характером. Столкновение интересов, борьба желаний героя и его оружия, безусловно, могли бы существенно обогатить геймплей, но, увы, большую часть времени смертоносная железяка ограничивается остротами и выдачей общей информации.



Графика в *Gorasul* выглядит устаревшей на несколько лет, а анимация - просто смешна по современным меркам.

Roszandas обладает целым набором специальных способностей, делающих его значительно более могучим, чем среднестатистический представитель рода человеческого. Дело в том, что еще ребенком он был подкинут на воспитание дракону. И дракон вырастил парня в соответствии с собственными принципами, а также научил его чисто драконовским трюкам, вроде дыхания огнем, резкого повышения собственной силы или умения пугать врагов. Причем все эти способности проявляются только когда Roszandas находится на волосок от смерти и игрок не может их контролировать. Единственный навык, которым вы хоть как-то способны управлять - это Dragon Eyes, развеивающий «туман войны» на мини-карте. В общем, надо признать, что все эти навороты были приделаны к игре крайне неудачно, хотя при другом раскладе могли бы здорово обогатить геймплей.



При получении нового уровня вы можете повышать как обычные способности героя, так и его специальные «драконьи» умения.

Можно выбрать стиль, в котором вы предпочитаете играть - только бои, сплошные квесты и головоломки или смешанный стиль.

Все остальные аспекты игры точно так же страдают от плохого использования хороших идей. Движок выглядит как бледная копия Infinity (*Baldur's Gate*), т.е., мягко говоря, устаревшим. Но это полбеды, он еще и на удивление богат багами. Каждая попытка сохранить игру превращается в этакую русскую рулетку - или сохранишься, или вылетишь в Windows с потерей всего, чего добился за последний час.

По ходу сюжета, герой постепенно избавляется от амнезии и приступает к спасению мира от сил зла (интересно, сколько бессонных ночей потребовалось авторам, чтобы придумать это?). Но как ни странно, самое большое удовольствие, вопреки замыслу разработчиков, мне лично доставил до смешного безграмотный перевод с немецкого на английский. Создается полное впечатление, что человек, который этим занимался, не знает толком ни одного, ни другого языка.

Некоторые квесты совсем недурны (например, этакая мини-стратегия при обороне города кобольдов), но в массе своей задания крайне примитивны, а сам геймплей - абсолютно линеен. Если бы игра не зависала так часто, у ней был бы шанс понравиться фанатам жанра, но, к сожалению, удовольствие, которое мог бы доставить Gorasul не стоит тех мучений, которым он подвергает игрока.

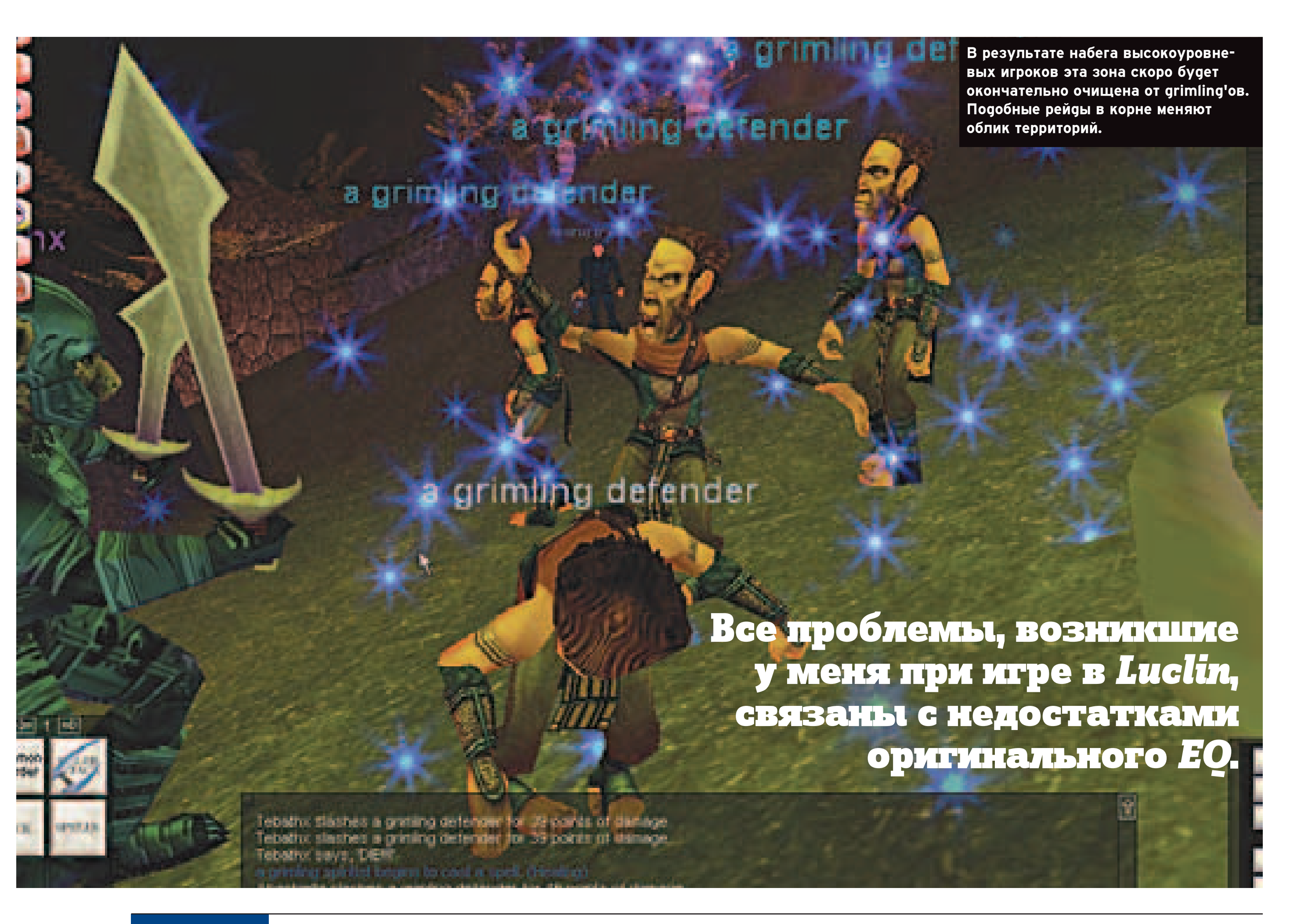


Периодически герою приходится принимать участие в забавах, подобных этому соревнованию по стрельбе. Но не волнуйтесь - ваш результат никак не отразится на дальнейшей игре.

ВЕРДИКТ ★★☆☆☆

Устаревшая графика, глючной код, безграмотный перевод с немецкого - этого вполне достаточно, чтобы похоронить игру.


1С
ФИРМА «1С»
creat studio
Машинки
© ФИРМА «1С», © CREAT Studio



В результате набега высокоуровневых игроков эта зона скоро будет окончательно очищена от grimling'ов. Подобные рейды в корне меняют облик территорий.

Все проблемы, возникшие у меня при игре в *Luclin*, связаны с недостатками оригинального *EQ*.

EverQuest: The Shadows of Luclin

Убивай и продавай – повторяй это, пока тебя самого не убьют **Джефф Грин**

ИЗДАТЕЛЬ: **Sony Online Entertainment** РАЗРАБОТЧИК: **Verant Interactive** URL: **www.everquest.com** РЕЙТИНГ ESRB: **Для старшего возраста; есть кровь, есть насилие, есть возбуждающие темы** ЦЕНА: **$29.99**

ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium II 400MHz или выше, 256MB RAM, 16MB 3D card, 450MB на жестком диске, 28.8 modem** РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: **Pentium III или выше, 512MB RAM, 32MB 3D card, 1.5GB на жестком диске, высокоскоростное подключение к Интернет** MULTIPLAYER: **Массовый многопользовательский режим**

Многие хотели бы, чтоб *EverQuest* провалился куда-нибудь в тартарары- например, моя жена. С момента своего запуска это онлайновое детище Sony умудрилось вырвать из нормальной жизни огромное количество народа и погрузило их (за $10 в месяц) в кошмарный водоворот, высасывающий из человека все силы и пожирающий все его время. Наверняка каждый из вас слышал истории о людях, потерявших из-за *EverQuest* работу и семью – эта интересная и трогательная RPG наглядно демонстрирует, какой непреодолимой властью могут обладать подобные продукты.

The Shadows of Luclin – это третье расширение *EverQuest* и, подобно вышедшим ранее *The Ruins of Kunark* и *The Scars of Velious*, его основная цель – продлить состояние перманентного счастья у подсевших игроков и не дать им заскучать. С этой точки зрения, рассматриваемый сегодня add-on прекрасно выполняет свою функцию, и хардкорные игроки в *EQ* оценят его по достоинству. Что касается новичков – для них это будет суровое испытание.

Но сначала – о плохом. Системные требования *Luclin* просто неприлично высоки. Компания Verant улучшила качество графики, заменив все модели и повысив качество текстур, и теперь все выглядит действительно здорово. Проблема в том, что если вы хотите полюбоваться этой графикой, вам лучше заранее запастись самым современным компьютером, или же включайте покупку нового железа в свои ближайшие планы. Минимальные требования, что указаны на коробке – наглая фальшивка. Оценить качество обновленной графики вы сможете только на машине, удовлетворяющей рекомендуемым требованиям, указанным в заголовке статьи. Это означает по меньшей мере 512 MB RAM, Pentium III и продвинутую видеокарту. Если мощности не хватает, то вы просто не сможете запустить режим с новыми графическими моделями – нужно выставлять более скромные опции. Этот минус потянет на ползвезды.

Однако, если ваш компьютер – правильный, то все остальные новости будут для вас хорошими. *Luclin* – это настоящий подарок всем фанатам *EQ*, серьезно раздвигающий игровой мир и обогащающий геймплей. Нам предлагается новая планета с десятками зон, рассчитанных на игроков любого уровня, новая профессия, новая раса, альтернативные пути развития для высокоуровневых героев и т.д. Чтобы оценить все нововведения потребуются сотни часов!

Люди-коты из космоса!

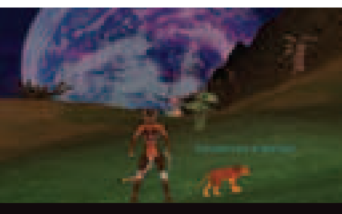
Luclin – это луна, вращающаяся вокруг мира Norrath, который до сегодняшнего дня служил домом всем игрокам в *EQ*. На ней обитают представители новой расы – похожие на кошек Vah Shir. Каким образом эти огромные коты оказались на луне, объясняется в предыстории, но, в принципе, это не так уж и важно. А вот что действительно важно, так это то, что игроки получили абсолютно новую территорию для сражений и поиска артефактов. Предста-



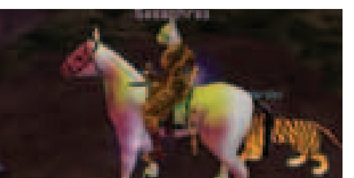
Стражник расы Vah Shir демонстрирует свою недюжинную силу. Впечатляющее зрелище!



Знакомая картина – труп моего героя. Пробежки к мертвому телу – это, традиционно, самая неприятная часть *EQ*, с которой давно пора кончать.



Прогуливаясь по луне Luclin, вы периодически можете наблюдать Norrath – планету, на которой разворачивались события оригинального *EQ*.



Лошади чрезвычайно ускоряют путешествия, но позволить себе такую роскошь могут только очень богатые игроки – минимальная цена составляет 8000 платиной.

вители Vah Shir обладают огромным ростом – что-то вроде Варваров, способных по-кошачьи красться, видеть в темноте и падать с большой высоты практически без ущерба для здоровья. Впрочем, не нужно слишком полагаться на эту последнюю способность – в порядке эксперимента я спрыгнул с крыши и разбился насмерть. Космические коты могут быть воинами, шаманами, бардами или ворами, хотя большинство игроков, без сомнения, захотят опробовать новый класс под названием beastlord, созданный специально для этой расы (а на планете Norrath эту профессию смогут освоить огры, тролли, варвары и Iksar).

Класс beastlord – это интересное нововведение, он сочетает способности воина и шамана, плюс способность научиться понемногу почти всему. Сила делает его неплохим рукопашным бойцом, предпочитающим драться своими огромными когтями на близком расстоянии. А шаманские умения дают возможность немного колдовать – например, вылечить рану или приказать проходящей мимо зверюшке драться на вашей стороне.

Такое сочетание идеально подходит для одиночек – типа таких асоциальных жадин, как я. Мне удалось без проблем достичь 13 уровня, играя практически все время в одиночку, и большинство людей на сервере занимались тем же самым. Хотя на первый взгляд такой подход может показаться неудачным для онлайновой RPG, общение с живыми людьми на самом деле никуда не исчезает, ведь большинство добродушно настроенных игроков все время обмениваются товарами и помогают друг другу. Это чувство общения по-прежнему является одной из самых сильных сторон *EQ*.

Квесты – святые и не очень

Структура квестов в *Luclin* превосходит все, что было в *EQ* до сих пор. Сразу после старта новички начинают со всех сторон получать задания, а высокоуровневые игроки могут участвовать в гигантских динамических кампаниях, которые иногда полностью меняют ландшафт в отдельных зонах. Verant предоставила мне продвинутого героя, чтобы я смог все как следует оценить, и это действительно оказалось здорово. Объединившись с одной из NPC-рас, мы полностью уничтожили две другие расы в одной из зон. Кроме того, мой прокачанный герой вволю покатался на лошадях, появившихся впервые за всю историю *EQ*. Преимущества: эти твари чертовски быстрые и их можно приобретать в собственность! Недостатки: очень неудобно ездить в режиме от первого лица (голова лошади закрывает обзор) и жуткая цена – минимум 8 тысяч платиной.

Все проблемы, возникшие у меня при игре в *Luclin*, связаны с недостатками оригинального *EQ*. В новом мире все его слабые стороны – как интерфейсные, так и игровые – стали еще более невыносимыми, особенно учитывая появившуюся недавно альтернативу в лице *Dark Age of Camelot*. Кстати, основой успеха *DAoC* стало именно то, что из него убрали все главные недостатки *EverQuest* – бесконечные простои, изнурительные походы за собственным трупом и неудобный интерфейс, враждебно настроенный по отношению к новичкам.

Luclin – это здорово, и правоверные поклонники *EQ* должны его попробовать, если их машина достаточно мощная. Тем не менее, Verant следует задуматься над целым рядом серьезных проблем. В конце концов, если они способны закинуть котов на луну, почему бы им не попробовать сконструировать для новичков самый обыкновенный компас?

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Если вы любите *EQ* и у вас мощная машина, то вы должны сыграть в *Luclin*. Всем остальным рекомендуется с большой осторожностью.

Сделай сам: Собираем компьютер на Pentium 4

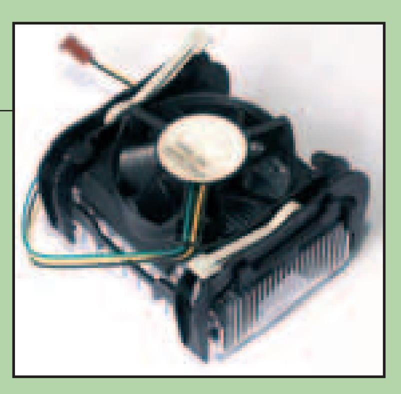
Иван Рогожкин

Не Боги горшки обжигают, и тебе, умелый читатель, возможно, захочется самому собрать себе мощный игровой компьютер – машину мечты. В одной статье мы, конечно, не сможем досконально объяснить все премудрости, начиная с правил подбора комплектующих и заканчивая проблемой их совместимости. Но мы, по крайней мере, постараемся дать полезные практические советы. Нечего скромничать, возьмем для нашей цели процессор Pentium 4 с тактовой частотой 2 гигагерца. К моменту выхода этого номера из печати в продаже должен появиться процессор с частотой 2,53 ГГц – еще более мощный.



ПРАВИЛО №1

ПРОЦЕССОР PENTIUM 4 С ЧАСТОТОЙ 2 ГГЦ ПОДОЙДЕТ ДЛЯ БОЛЬШИНСТВА ИГР. И если процессор – это сердце машины, то системную плату можно сравнить с грудной клеткой, которая не дает сердцу выпрыгнуть во время захватывающей игры. Главное требование к системной плате – возможность установить на нее выбранный процессор. Для Pentium 4 с частотой 2 ГГц требуется 478-контактное гнездо. А чтобы сердце не перегрелось в жаркой битве, на процессор нужно установить массивный радиатор с охлаждающим вентилятором. Желательно, чтобы этот вентилятор имел шариковый подшипник качения (по-английски Ball bearing). В подшипнике скольжения может засохнуть смазка, тогда вентилятор начнет сильно шуметь или вообще остановится.



ПРАВИЛО №2

ХОРОШИЙ РАДИАТОР ДЛЯ ПРОЦЕССОРА – ПОЛОВИНА УСПЕХА. Для компьютера с процессором Pentium 4 нужен специальный корпус – с мощным блоком питания. По крайней мере, так рекомендуют специалисты корпорации Intel, которая выпускает Pentium 4. Поскольку этот процессор потребляет много энергии (до 75 Вт), блок питания выдает напряжение на системную плату не через один, как в случае Pentium III и Athlon, а через два разъема.

ПРАВИЛО №3

СИСТЕМНАЯ ПЛАТА – ОСНОВНОЙ ЭЛЕМЕНТ КОМПЬЮТЕРА. ОТ ЕЕ КАЧЕСТВА ЗАВИСИТ НАДЕЖНОСТЬ РАБОТЫ МАШИНЫ. На системной плате EPoX EP-4SDA, которой мы воспользовались при подготовке этой статьи, имеются гнездо для выбранного процессора, три разъема для модулей памяти DDR SDRAM типа PC266, разъемы шины PCI, в которые можно установить разные дополнительные платы (например, платы для ввода видео в компьютер) и гнездо AGP для графического ускорителя. Для сборки машины мечты мы обзавелись модулем памяти DDR SDRAM объемом 256 мегабайт.



ПРАВИЛО №4

ГРАФИЧЕСКАЯ ПЛАТА ОХЛАЖДАЕТСЯ СОБСТВЕННЫМ ВЕНТИЛЯТОРОМ. И если процессор – сердце машины, а монитор – ее лицо, то графический акселератор создает выражение на этом лице. Именно он определяет, как будет выглядеть игровая сцена и насколько быстро, плавно и реалистично станут двигаться герои. Сможете ли вы рассмотреть мурашки на теле своего врага? То-то и оно! Видите, графический акселератор – не менее важная вещь для игр, чем основной процессор. Мы при сборке воспользовались платой ABIT Siluro GF4 MX, в которой используется микросхема довольно мощного графического процессора Nvidia GeForce4 MX440.

Еще при сборке вам, читатель, понадобится жесткий диск – основное хранилище данных в компьютере. Жесткие диски сегодня вмещают огромные объемы информации: в продаже можно найти накопители емкостью до 120 гигабайт! Однако если судить по соотношению емкости и стоимости, то наилучшим выбором сегодня станет модель вместимостью 30–40 Гбайт. Мы взяли имевшийся под рукой жесткий диск Maxtor D740-6L емкостью 20 Гбайт.

Звуковая плата нам не потребуется: на выбранной нами системной плате есть простенькая звуковая микросхема. Тех, кто придает особое значение высококачественному звуку, попросим дождаться выхода номера CGW с обзором звуковых плат.

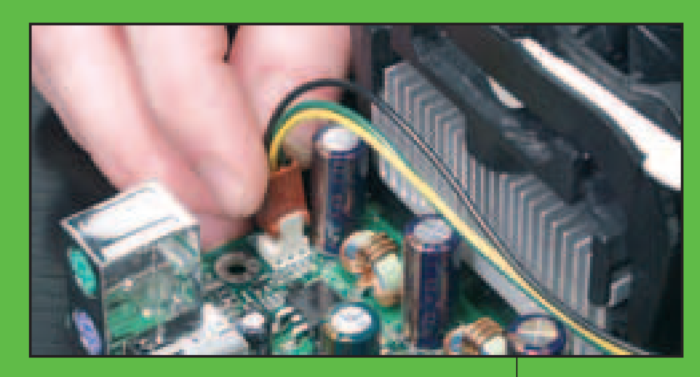
Считывать компакт-диски с играми (и, если захотите, проигрывать музыкальные CD) должен дисковод CD-ROM. Мы при сборке воспользовались моделью фирмы Pioneer с 40-кратной скоростью. И последнее, что вам понадобится, – стандартный накопитель на дискетах.

Запаситесь набором отверток и терпением. Спешить не советуем: лучше аккуратнее проделать все требуемые операции, чем впопыхах подключить что-нибудь не так и впоследствии долго выискивать источник проблем. Учтите, что дешевые компьютерные корпуса могут иметь острые заусеницы на краях штампованных металлических деталей, о которые легко поранить руки.

ИТАК, ПРИСТУПИМ...

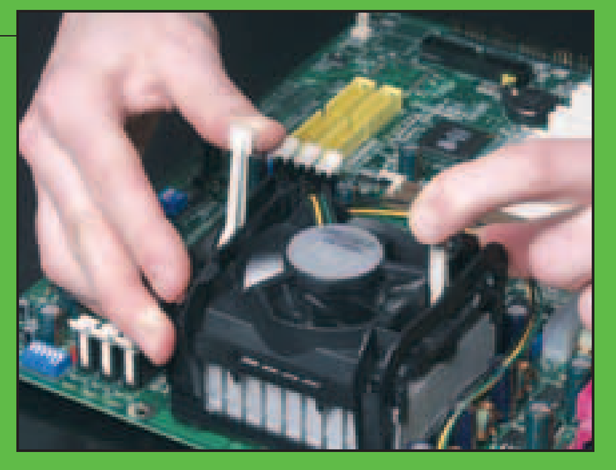
ШАГ №1

УСТАНОВИМ ПРОЦЕССОР В ГНЕЗДО НА СИСТЕМНОЙ ПЛАТЕ, сориентировав его ключ (треугольную метку в углу микросхемы) по ключу на гнезде. Поднимем рычаг процессорного гнезда. Вставим микросхему в гнездо и опустим рычаг.



ШАГ №2

УСТАНОВИМ РАДИАТОР ПРОЦЕССОРА. Снимем защитный слой с теплопроводящей пасты, которой покрыт радиатор в месте теплового контакта с корпусом микросхемы. Опустим радиатор на окаймляющее крепление, надавим сверху, чтобы защелкнуть боковые захваты. Повернем рычаги, которые плотно прижмут радиатор к крышке процессора. Не удивляйтесь и не пугайтесь, когда увидите насколько сильно прогнулась системная плата под усилием рычагов: так и должно быть.

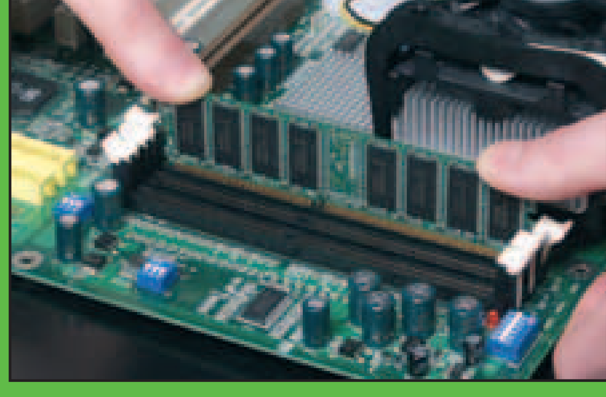


ШАГ №3

ПОДКЛЮЧИМ ПРОВОД ОТ ВЕНТИЛЯТОРА К ТРЕХКОНТАКТНОМУ РАЗЪЕМУ CPU FAN НА СИСТЕМНОЙ ПЛАТЕ. Если вы пропустите этот шаг, вентилятор не будет вращаться, что может привести к отключению машины из-за перегрева процессора.

ШАГ №4

УСТАНОВИМ МОДУЛЬ ПАМЯТИ В ГНЕЗДО DIMM. Раздвинем защелки на ближайшем к процессору гнезде DIMM. Сориентируем модуль памяти так, чтобы защитный паз в контактной гребенке попадал на выступ в гнезде. С усилием, направленным вниз, вставим модуль в гнездо до щелчка. Убедимся, что защелки закрыты до упора.



Словарик

ГНЕЗДО – место на системной плате для установки модуля памяти или платы расширения.

КАРТА – жаргонное название платы.

КУЛЕР – жаргонное название для радиатора, произошедшее от английского Cooler.

ЛЕНТОЧНЫЙ КАБЕЛЬ – плоский и гибкий многожильный кабель серого цвета, используемый для соединения накопителей с системной платой компьютера.

ОТСЕК – свободное место в компьютерном корпусе, рассчитанное на установку накопителя, например, дисковода CD-ROM.

ПРОЦЕССОР – самая главная микросхема в компьютере, которая определяет скорость его работы.

РАДИАТОР – устройство для охлаждения процессора, состоящее из ребристого металлического теплоотвода и вентилятора.

СИСТЕМНАЯ ПЛАТА (ОНА ЖЕ «МАТЕРИНСКАЯ») – основная плата в компьютере, имеет разъемы для установки процессора, памяти и плат расширения.

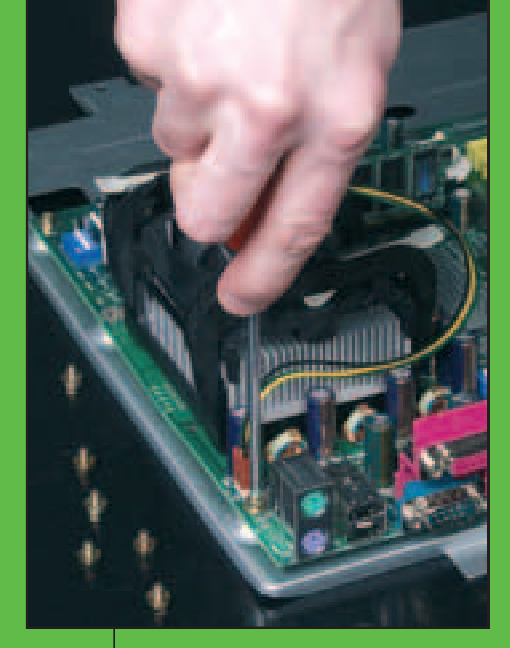
ШАГ №5

УСТАНОВИМ ПЕРЕМЫЧКИ MASTER/SLAVE НА НАКОПИТЕЛЕ CD-ROM И НА ЖЕСТКОМ ДИСКЕ В ПОЛОЖЕНИЕ MASTER («ВЕДУЩИЙ»). Правила установки перемычек вы прочтете в инструкции или найдете на наклейке прямо на устройстве.



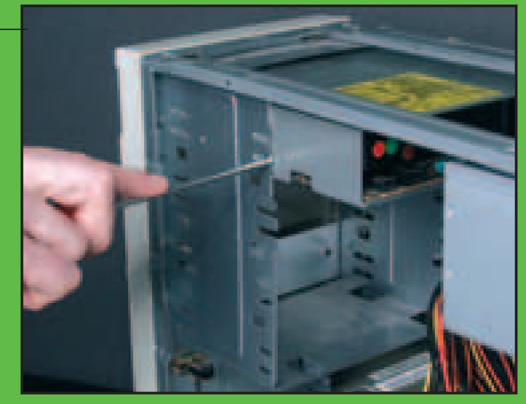
ШАГ №6

ВСТАВИМ НАКОПИТЕЛИ В ОТСЕКИ. Снимем крышку корпуса и освободим поддон для системной платы. Удалим заглушку передней панели с пятидюймового (большого) отсека и установим в него дисковод CD-ROM. То же самое проделаем для накопителя на дискетах, но его определим в трехдюймовый (маленький) отсек. Жесткий диск поместим в трехдюймовый отсек, не имеющий внешнего доступа.



ШАГ №7

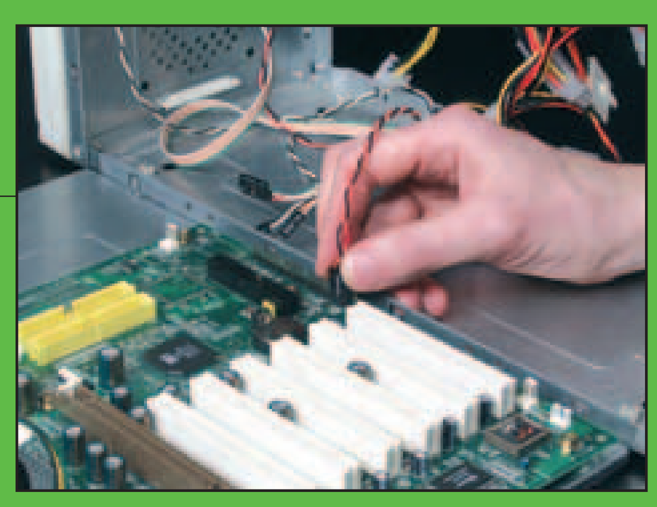
ЗАКРЕПИМ НАКОПИТЕЛИ ВИНТАМИ. Для CD-ROM и накопителя на дискетах понадобятся винты М3, для жесткого диска – винты с дюймовой нарезкой. И те, и другие поставляются в комплекте с любым новым компьютерным корпусом. Если вы будете использовать некомплектные винты, выбирайте наиболее короткие: длинными винтами можно повредить внутренности накопителя.



ШАГ №8

ЗАКРЕПИМ СИСТЕМНУЮ ПЛАТУ НА ПОДДОНЕ. С помощью прилагаемых к корпусу винтов и винтовых стоек прикрутим системную плату к поддону. Желательно закрепить ее в как можно большем числе точек. Проследите, чтобы края винтов не замкнули лишних проводников на плате (при необходимости проложите изолирующие шайбы, которые поставляются с корпусом).





ШАГ №9

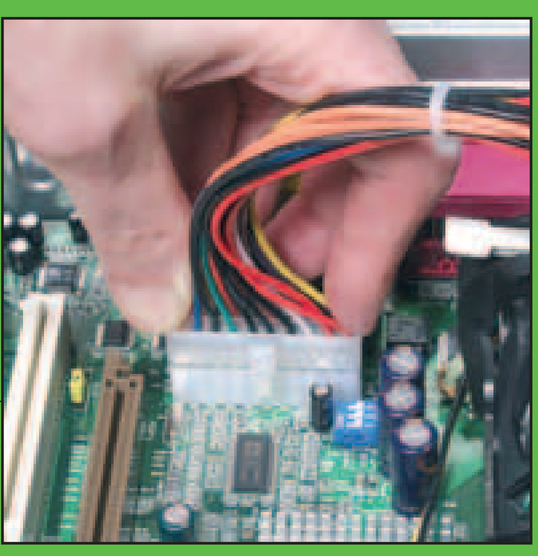
ПОДСОЕДИНИМ К ПЛАТЕ КАБЕЛИ ОТ КНОПОК И ИНДИКАТОРОВ С ПЕРЕДНЕЙ ПАНЕЛИ КОРПУСА. Речь идет о кнопках включения питания Power On, сброса Reset, перевода в «спящий» режим Sleep (не во всех корпусах), индикаторах питания Power LED и активности жесткого диска HDD LED, а также о встроенном в корпус динамике (Speaker). Ориентируйтесь по маркировке на разъемах кабелей и надписям на системной плате. Если последние обозначены невнятно, загляните в руководство к системной плате. Подключая разъемы от светодиодных индикаторов, важно не перепутать полярность, иначе индикаторы светиться не будут.



ШАГ №10

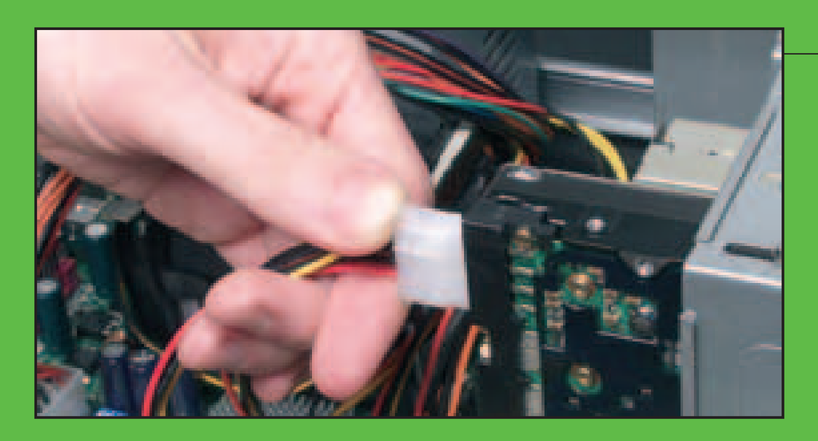
ВСТАВИМ ПОДДОН С ПЛАТОЙ В КОРПУС И ЗАКРЕПИМ ЕГО ВИНТАМИ. Эта операция может оказаться нелегкой, поскольку разъемы портов системной платы должны точно попасть в предназначенные для них отверстия. Если разъемы на плате расположены нестандартным образом, вам придется удалить заглушку с вырезами для разъемов с задней панели корпуса и заменить ее заглушкой, поставляемой в комплекте с системной платой.





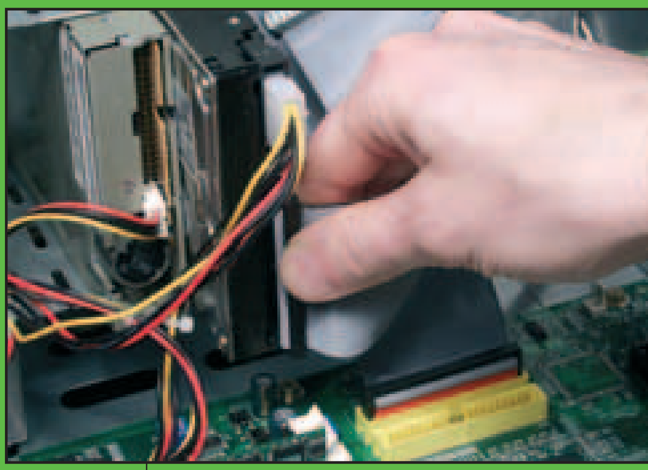
ШАГ №11

ПОДСОЕДИНИМ КАБЕЛИ ОТ БЛОКА ПИТАНИЯ К СИСТЕМНОЙ ПЛАТЕ. Сначала подключим к системной плате 20-контактный прямоугольный разъем питания, затем – 4-контактный квадратный разъем.



ШАГ №12

ПОДСОЕДИНИМ КАБЕЛИ ОТ БЛОКА ПИТАНИЯ К НАКОПИТЕЛЯМ. К дисководу CD-ROM и жесткому диску подсоедините 4-контактные большие плоские разъемы, а к накопителю на дискетах – маленький.



ШАГ №13

ПОДСОЕДИНИМ ЛЕНТОЧНЫЕ КАБЕЛИ К СИСТЕМНОЙ ПЛАТЕ. К коробке из-под системной платы найдем 80-жильный, 40-жильный и 34-жильный ленточные кабели. Цветной разъем первого (красный или синий) вставим в гнездо IDE1 (на некоторых платах оно маркируется «Primary»). Разъем 40-жильного ленточного кабеля (любой) подсоединим к гнезду IDE2 («Secondary»). Конец 34-контактного ленточного кабеля, у которого нет перекрученных проводников, подключим к разъему FDC (Floppy) системной платы.



ШАГ №14

ПОДСОЕДИНИМ СВОБОДНЫЕ КОНЦЫ ЛЕНТОЧНЫХ КАБЕЛЕЙ К НАКОПИТЕЛЯМ. Черный разъем на свободном конце 80-жильного кабеля вставим в гнездо на жестком диске. Свободный разъем 40-жильного кабеля подключим к накопителю CD-ROM. Разъем на конце 34-жильного кабеля, у которого перекручена часть проводников, подсоединим к накопителю на дискетах.



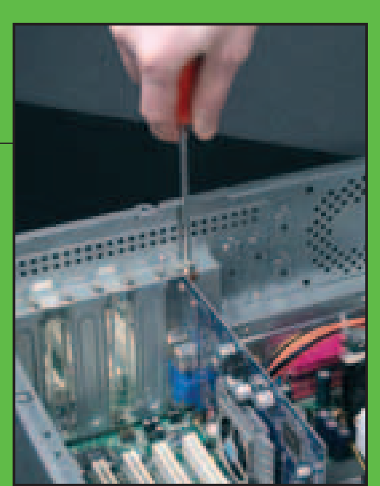
ШАГ №15

ВСТАВИМ ГРАФИЧЕСКУЮ ПЛАТУ В ГНЕЗДО AGP. Для этого сначала удалите Г-образную металлическую заглушку, находящуюся на задней панели корпуса напротив гнезда AGP (его разъем имеет коричневый цвет и отстоит от задней стенки корпуса дальше других разъемов). Выровняйте плату относительно гнезда AGP и с усилием вставьте ее в разъем. Проследите чтобы сработала фиксирующая защелка на краю гнезда (если таковая есть).



ШАГ №16

ЗАКРЕПИМ ГРАФИЧЕСКУЮ ПЛАТУ ВИНТОМ. На этом сборка системного блока закончена. Возможно, вы где-то ошиблись при подключении кабелей, поэтому не торопитесь закрывать крышку корпуса. Теперь начинается еще более интересный этап – запуска компьютера и установки программ и игр. Желаем удачи!



РЕЗУЛЬТАТ

МАШИНА МЕЧТЫ ГОТОВА. Что может быть приятнее, чем собрать компьютер собственными руками?



Видите этого барда? Видите маленькую лиру в инвентаре (внизу слева)? Вот такие вещи и делают его абсолютно необходимым персонажем для любой партии.





Как и в большинстве RPG, в *Wizardry 8* вам потребуется герой, способный взламывать замки на многочисленных и чрезвычайно опасных для жизни сундуках с сокровищами.

Wizardry 8

Пособие по созданию оптимальной партии для новичков Arcadian Del Sol

Wizardry 8 – большая игра, и это здорово. Однако ничто не может так сильно испортить удовольствие от хорошей ролевой игры, как неправильно подобранная партия. Вспомните времена учебы в колледже, когда после обеда вы резались в Dungeons & Dragons, вместо того, чтобы идти на геометрию. Вспомните, как жутко раздражало, когда в партии из четырех героев трое были рейнджерами, а один – вором. Никто ведь не хотел быть клириком, а игра за мага вообще требовала знания бизнеса, хотя бы в минимальных масштабах, и наличия калькулятора. В общем, невесело это было. Но если живой *Dungeon Master* всегда найдет возможность вытащить из беды партию, абсолютно не способную ни к лечению, ни к снятию вредных воздействий, то компьютеру все по барабану и, загружая игру в 111-ый раз, вы будете вновь и вновь видеть заставку «Все герои мертвы». К сожалению, к тому моменту, когда вы поймете, что состав партии оказался несбалансирован, вы уже потеряете несколько месяцев в безуспешной борьбе с игрой. Иногда от правильного выбора героев в самом начале зависит, принесет ли вам данная RPG радость или же только мучения. Хотя прилагаемое к *Wizardry 8* руководство содержит всю необходимую для создания эффективной партии информацию, достаточно один раз открыть эту книжку, чтобы понять, что выбор предстоит нелегкий. При таком количестве доступных рас, классов и навыков вам просто не удастся получить ВСЕ, что хочется.

Да, такой характер подойдет

После того, как вы придумаете персонажам имена, нужно выбрать их характеры. Хотя вначале это может показаться не таким уж и важным, впоследствии характеры героев могут существенно повлиять на ваши взаимоотношения с неигровыми персонажами. Создав партию из угрюмых индивидуалистов, не следует ожидать поддержки и помощи от хозяйки таверны. Если вы сами по характеру – угрюмый индивидуалист и во что бы то ни стало хотите иметь такого героя, то попытайтесь компенсировать это, добавив в группу толстощекого интеллектуала и добродушного барда. Хотя выбор характеров и не является вопросом жизни и смерти, вы можете существенно упростить прохождение, если партия будет разнообразна и сбалансирована. Кроме того, это отличная тренировка перед последующими нелегкими выборами, которые в любом случае придется делать.

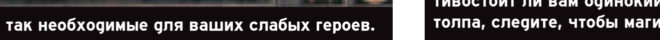
Самое важное за всю игру решение, которое вы должны принять, – это набор комбинаций рас и классов героев. В большинстве RPG расы и классы отличаются друг от друга лишь тем, что одни сильнее, а другие умнее. *Wizardry 8* идет на политически некорректный шаг – из представителей некоторых народов при всем желании не сделаешь хорошего мага, а другие – от природы предрасположены к музыке или другим способностям.

Я вовсе не шучу, игра действительно претворяет в жизнь устоявшиеся фэнтези-стереотипы. Все знают, что эльфы гибки и ловки, и это делает их превосходными лучниками и рейнджерами. Также общепризнанно, что дварфы – не самый умный клан, но они в совершенстве владеют кузнечным делом и очень сильны. И если большинство игр просто молчаливо соглашается с такими стереотипами, то *Wizardry 8* дает вам бонусные очки для поднятия атрибутов персонажей, соответствующих «правильным» сочетаниям расы и профессии. Например, представим себе ситуацию, что вашей партии позарез понадобился талантливый бард (такой момент настанет, уж поверьте мне). Если музыкантом станет хоббит, то вы получите целых 40 очков для поднятия его навыков! Но если вы решите сделать бардом людоящера, то количество этих очков уменьшится на 5.

Уделив надлежащее внимание гармоничному подбору сочетаний рас и классов, вы можете значительно увеличить возможности партии еще до начала игры. Главное – грамотно использовать очки, поднимающие атрибуты. Все эти параметры выглядят вполне знакомо – сила, ловкость, интеллект и т.д., а их значения варьируют от 0 до 100. Как только один из атрибутов достигает максимального значения, герой получает специальную способность, и именно наличие или отсутствие таких способностей зачастую определяет, чем закончится бой – победой или экраном «Load Game».

Играй на своей лютне, друг, играй!

Учитывая, что в наличии имеется всего 6 слотов для героев и 2 слота для нанятых NPC, наивно ожидать, что ваша партия сможет объединить все классы, расы и наборы навыков, которые вам нравятся. Здесь действуют вполне стандартные правила: вам не обойтись без мощной атакующей магии

Сбегайте сюда в самом начале и соберите «подарки», так необходимые для ваших слабых героев.



В любом сражении, независимо от того, противостоит ли вам одинокий враг или целая толпа, следите, чтобы маги были в центре.

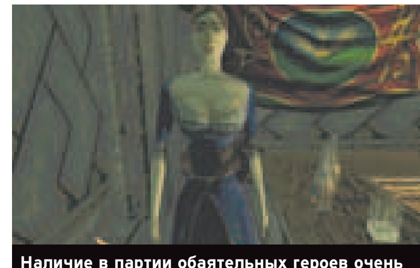
и талантливого лекаря. В добавление к устоявшемуся «классическому» составу фэнтезийных партий, я бы посоветовал взять еще как минимум одного барда. В большинстве RPG, бард – это балласт, который лучше заменить на еще одного клирика. Но в *Wizardry 8* этот класс очень важен. Существует огромное (не меньше 25) количество музыкальных инструментов, которые могут использовать только барды, и если такой профессии нет в вашей партии, то рано или поздно наступит момент, когда вы об этом пожалеете. Ведь этими инструментами можно кастовать мощнейшие заклятья, не опасаясь, что заклинание сорвется или ударит по своим. Одного этого достаточно для того, чтобы включить в команду барда. В моей партии было 2 музыканта (одного я нанял, а второго сделал в начале игры) – один из них навешивал на героев защиту, в то время как другой вызывал у врагов тошноту и паралич, усыплял их и замораживал. Вообще, *Wizardry 8* позволяет менять состав партии в процессе игры, но надо отдавать себе отчет, что если вы заменяете ненужного вам лучника бардом 1-го уровня, все способности, навыки и очки опыта, набранные этим лучником, теряются. Поэтому надо тщательно взвесить все за и против, прежде чем решаться на такой шаг.

Завершив сложный процесс создания партии, вы готовы начать приключение. После вступительного ролика герои окажутся выброшенными на берег мелкой лагуны в результате крушения корабля, доставившего их на эту планету. Через несколько мгновений вам предстоит первая битва с семейкой песчаных крабов. Звучит не очень страшно, но у героев есть хороший шанс пойти на корм крабам, если вы будете недостаточно внимательны. Главное правило при построении партии заключается в том, что маги должны стоять сзади – это всем известно с того самого исторического момента, когда на первом в мире 20-гранном кубике выпала единица :). Но будьте внимательны.

В *Wizardry 8* понятие «сзади» – довольно условное и магов надо держать в центре группы – иначе они очень быстро перестанут колдовать. Дважды подумайте, кого ставить в тыл – по большей части, им предстоит бездельничать, поскольку основной бой развернется на переднем крае. Лучший способ обеспечить участие всех героев в сражении – выдать им дистанционное оружие. Каждый персонаж может быть экипирован одновременно основным и вспомогательным оружием, так что вам даже не понадобятся дополнительные слоты в Inventory.

В общем, при столкновении с маленькими песчаными крабами у вас не должно возникнуть серьезных проблем. Прежде чем двигаться дальше, тщательно исследуйте территорию вокруг лагуны,. Еще несколько крабов попытаются помешать героям, но ваша настойчивость не останется без награды – на вершине холма, в маленькой обсерватории, партия разживется несколькими магическими предметами, очень ценными для персонажей 1-го уровня.

Затем возвращайтесь на пляж и смело идите в подземелье. Пройдя несколько поворотов, вы уже будете досконально знать и систему боя, и процесс загрузки сохраненной игры. Вы увидите, что после каждой битвы или использования навыков, персонажи получают награду в соответствии со своими действиями и эффективностью. Вам станет ясно, как важно, чтобы бард постоянно использовал свой музыкальный навык, а рейнджер – умение стрелять из лука. Прогресс в 1-2 очка кажется незначительным, но со временем достигаются очень существенные результаты. Очень важно сразу определить для каждого героя одну-две основных задачи и придерживаться их, увеличивая таким образом суммарные возможности партии.



Наличие в партии обаятельных героев очень упрощает разговоры с подобными NPC.

Wizardry 8 – это большая игра, периодически она кажется сложной и даже непосильной. Но если вы в самом начале потратите чуть больше времени на создание партии, то впоследствии будете без особых проблем выходить победителем из большинства трудных ситуаций. Вы даже станете настолько круты, что бросите вызов самому Чернокнижнику (Dark Savant). Я лично поддерживаю такой вариант двумя руками. Этот парень плохо себя вел

Пример создания партии

Перед вами собранная на скорую руку партия, которая, тем не менее, очень хорошо себя показала. Единственное, о чем я впоследствии жалел, это об отсутствии самурая, поскольку в ходе игры мне попадались очень классные доспехи, абсолютно бесполезные для всех остальных классов. Если не считать этой мелочи, то предлагаемый состав вполне подходит для успешного прохождения:

Человек – вор, Драконид – воин, Фея – маг, Фельпур – бард, Хоббит – механик, Дварф – священник.

Greenspeak

Я был Beastlord'ом женского пола!

Большое онлайновое приключение Джеффа под маской женщины **Джефф Грин**

Я должен сделать одно признание. И хотя об этом больно говорить, и я знаю, что это может отразиться на всей моей последующей жизни, мне необходимо облегчить душу. Потому что я не могу больше жить во лжи. Я должен освободиться от нее и вернуться к нормальной жизни. Стать самим собой. Поэтому сегодня я стою перед вами и каюсь в том, что в течение последнего месяца играл в онлайновую RPG, будучи женщиной.

Пожалуйста, не поймите меня превратно. Я вовсе не хочу сказать, что красил губы, надевал парик или сидел за компьютером в кружевном белье.

Я имею в виду, что мой герой, мой персонаж в онлайновой ролевой игре, был женщиной. Должен вам сказать, что это на многое открыло мне глаза. До того, как стать женщиной, я и не предполагал, как много в мире существует неравенства. Мне и в голову не могло прийти, как это легко и приятно!

***

Великое перерождение произошло абсолютно случайно, когда я начал работать над обзором *EverQuest: Shadows of Luclin*. Я создал нового героя, beastlord'а расы Vah Shir по имени Sasaphras и тщательно настроил его атрибуты. Единственное, что я почему-то забыл проверить, был пол персонажа. Сейчас, глядя на мощный

Эти парни думали, что я – *девчонка!* Они флиртовали со мной!..

бюст Sasaphras и ее сексапильный облик, я готов признать, что в мои слова трудно проверить, но тем не менее это правда. И свой первый шаг в мире *Luclin* я сделал, будучи уверенным, что играю за мужчину.

Но не прошло и 10 минут, как я понял – что-то здесь не так. Ни с того, ни с сего со мной начали заговаривать парни:

– Эй, Sasaphras, тебе не нужна броня? – спросил один из них.

– Эй, Sas! Тебе нужна компания? - спросил другой.

Будучи бывалым игроком в *EQ*, я знал, что местное общество достаточно дружелюбно, но не до такой же степени... Один парень пристал ко мне как репей и в течение часа помогал с одним из квестов для новичков.



– Дружище, – напечатал я ему, – ты получил бы первый приз на конкурсе Добрых Самаритян!

– Никаких проблем, – ответил он, – мне это приятно.

Ему приятно?! Что за черт?! Люди не бывают такими милыми – что-то здесь не так...

***

День уже клонился к закату, когда я тщательно осмотрел своего героя и все понял. Я был в ужасе. Первым желанием было немедленно стереть персонажа и смыть позор. Эти парни думали, что я – девчонка! Они флиртовали со мной!..

Однако когда первый шок прошел, я всерьез призадумался. Всего за 2 часа я завершил квест и получил кучу классной брони и оружия, которое вряд ли смог бы приобрести самостоятельно. При этом я понятия не имел, что играю за женщину. А если я действительно начну отыгрывать свою роль и флиртовать с этими простофилями? Какие перспективы открылись передо мной...

И я сделал это. И это сработало. Потрясающий успех. Сейчас у Sasaphras 13-й уровень, и, по-моему, я еще ни разу ничего для себя не покупал сам. Все мечтают поделиться со мной своим барахлом. У меня нет никаких проблем с лечением, мне не приходится сражаться в одиночку – где-нибудь поблизости всегда найдется галантный кавалер, готовый прийти на помощь. Я могу присоединиться к любой группе, потому что я их возбуждаю, черт побери! Как оказалось, людям нравится путешествовать по *Luclin*'у, когда впереди идет дама-beastlord с такими формами, как у меня.

Разумеется, у этой медали есть и обратная сторона. Бесконечные комментарии прохожих по поводу моей внешности. Снисходительные предложения помощи, когда она мне абсолютно не нужна. Пренебрежение моими советами, независимо от предмета разговора. Иногда это так достает, что я избегаю общения с персонажами мужского пола и ищу общества дам. Конечно, неплохо иметь поблизости мужчин, когда тебе нужно получить что-нибудь бесплатно, но иногда так здорово бывает поболтать с сестричками.

– Какие эти мужики надоедливые! – печатаю я.

– Точно! – отвечает моя подруга.

– А броня у тебя, кстати, классная.

– У тебя тоже.

Две красивых дамы откровенничают друг с другом? Или два неопрятных и вонючих мужчины-геймера делают вид, что откровенничают? Не знаю и знать не хочу!

У игрока по имени Jeff Green есть кирпичный дом. Он очень, очень могуч. И ему можно написать на <jeff_green@ziffdavis.com>

ИЛЛЮСТРАЦИЯ МАЙКЛА СПЭКА


POOL OF RADIANCE
FORGOTTEN REALMS
Первая ролевая игра на базе третьей редакции AD&D
SSI
DUNGEONS & DRAGONS
Ubi Soft
Логрус
1C
ФИРМА «1С»


Оптические мыши
Genius
В нужном месте – мгновенно!
Данная модель WebScroll+ Eye кроме прочих достоинств также оповещает Вас обо всех входящих письмах
www.genius.ru www.geniusnet.com.tw
Логотип Genius – зарегистрированный товарный знак KYE Systems Corp.